责任编辑：[illegible]



ISBN 7-114-04035-0
9 787114 040351 >

ISBN 7-114-04035-0 / TP · 00123
（每辑6.50元）　每套26.00元

次世代丛书 NEXT

游戏批评——第十二辑

人民交通出版社

XV星人类的天性　批评是前进的动力　第十二辑

游戏批评

SILENT HILL 2

寂静岭2



源自心灵深处的恐惧

业界探秘：《魔颤》制作人神谷英树访谈
恶 趣 味：谈中国游戏杂志的名字、游戏的理由
人物百话：魔女的条件
游戏评论：《真·三国无双2》、《路易鬼屋历险》、《NBA2K2》、《TENNIS 2K2》、《异形前线》、《能量宝石2》
精彩连载：游戏电影漫谈
西方电子游戏发展史
魔杖7——游戏人机界面设计2
N64的20世纪（4）
游戏文化差异系列谈：游戏活在日本的现实写真

次世代丛书


Nisekoi
ANIME NEW TYPE

责任编辑:姜占峰

图书在版编目(CIP)数据
游戏批评/北京次世代科技发展有限公司编著.—北京:
人民交通出版社,2001.8
ISBN 7-114-04035-0

Ⅰ.游… Ⅱ.北… Ⅲ.电子计算机-游戏-评论
Ⅳ.TS952.83

中国版本图书馆CIP数据核字(2001)第057334号

游戏批评(第十二辑)

电子游戏软件杂志社编

文案策划:王磊 正文设计:文心 责任印制:张凯
人民交通出版社出版发行
(100013 北京和平里东街10号 010 64216602)
各地新华书店经销
北京新华印刷厂印刷
开 本:850×1168 1/32
印 张:18 字数:580千字
2001年11月第1版 第1次印刷 总第1次印刷

定价:26.00元/套

ISBN 7-114-04035-0
TP·00123

C O N T E N T S

月刊 游戏批评 第十二辑

C O N T E N T S

月刊 游戏批评

第十二辑

报刊文摘

往昔朝纪

连载篇



卷首语

10 月 28 日,我去沈阳参加了一位大学同学的婚礼。在与一帮同学共为两位新人庆祝百年和好之余,我用空闲时间在沈阳城里闲逛,想顺便看看那里的"游戏业"状况。几经周折,我发现从去年开始的游戏厅扫荡工作目前仍旧余威不减,在几条比较繁华的街道里我没有发现一所正在营业的街机厅,倒是在大街小巷的各个角落里,网吧已经完全替代了当年曾经红极一时的街机。

街机游戏在中国没落的表象特征是"网吧文化"取而代之这件事实。很不完善的网吧管理规则和执法力度,与旺盛的消费需求形成的鲜明对比是目前真正有"中国特色"的市场特征。看到的事实让我不得不重新审视关于"本土化"的问题。由于经常处于封闭的环境中,中国做电子游戏杂志的从业者总是在闭门造车地完成着自己的工作。除了游戏,除了发生在日本的所谓业界大事之外,我们对中国人自己在游戏需要和消费市场的状况又真正关心过多少呢?

自从当年《GAME 集中营》诞生以来,"为游戏正名"一直是各游戏杂志为自己美化门面的幌子。可是 7 年过去了,直到今天,充斥在中国游戏杂志版面上的,仍旧是国外的事情,海外的新闻,日本的大事特稿。在中国为游戏正名,为什么总是从海外做起?为什么一真正涉及到中国人自己事情的时候,我们总是埋怨社会、政府对游戏的藐视和打压,而没有看到我们自己工作的懒散和不思进取呢?

如果,连代表中国电子游戏市场最前端的杂志人都不能首先务实地走入"本地化"进程,电子游戏在中国翻身的日子也就更加遥遥无期。最明显的,就是当社会主流媒体不断将有明显错误的游戏报道推向大众的时候,竟然会没人想到让真正的业界专家向大众传达客观的事实。漠视游戏群体的存在,轻视电子游戏行业的价值,与我们所做工作的过于功利不无相关。

《游戏批评》诞生在中国,也避免不了游戏杂志中国特色的种种弊端。但是没有脚踏实地的工作,也就没有真正有前途的未来。真实反映中国人对游戏文化的自我观点,真实反映属于国人自己的游戏市场,将是我们今后工作的主要方向。现在,我们的口号是"游戏是人类的天性,批评是前进的动力";希望不久的明天,我们可以更自豪地宣布:"游戏是人类的天性,批评是中国游戏业前进的动力"!

W/叶 伟

九又二分之一月的改变

——秋季展后的世嘉意欲何为

被熏陶得见多识广，金蓓辛格已经很难再象以往那样引人注意。子——『9 1/2 weeks』。当然，在D版市场的滔天大浪中当今的观众已经差不多是十二年前，曾经有机会看过一部当时被禁止公开放映的片

之所以又想起这部片子，是仍然难以忘记在这短短9又1/2周里，男女感情居然会发生如此巨大变化。而抬头看看日历，就忽然发现离世嘉今年1月宣布转型正好是9 1/2个月，如果相信人居然能在66天里天翻地覆，那么可想而知，285天已足够改变一个庞大的帝国。

刚好看到世嘉年中的财务报表。单看这个结果，这个表格是没有什么意义的：依然亏损200亿日元。没有记错的话，这该是世嘉连续第五年亏损了。前前后后加起来将近20亿美元，这个电玩巨擘能够支持到现在也该算是个奇迹。



纵向地看，半年里200亿日元的亏损比起前两年每年倒贴400亿来说很难讲是一个巨大的进步，至少从数学的角度来看，我们有理由相信世嘉今年的全年经济情况依旧不能乐观。TGS香山哲宣言后SEGA的股票暴涨似乎有点没道理。

仔细分析一下，世嘉上半年的成果居然还有点水分：这并非是它转型为纯软件商后带来经济效益，而且由于受到日本经济大幅波动的影响，世嘉手里的那些有价证券整整缩水了超过100亿日元。如果不是街机部门结构重组成功，加上街机版《德比赛马》出人意料的大赚钞票，使原本预计的亏损24亿日元变成盈利45亿日元，世嘉的日子恐怕还要更加痛苦——200亿亏损实际上是幸运的垂青而已。

当然我们也不必就此为世嘉唱起丧歌：毕竟VF4街机版已经推出，而DC也已卖得干干净净，明年三月结算之前，香山哲应已经有一笔意料中的收益稳稳地落在了口袋里——毕竟第一个月就能收回90亿日元的VF4不是吃闲饭的，而且现在几乎也没有公司能在街机市场上和世嘉一争长短。按照这样的势头下去，哪怕下半年其他部门再亏个200亿，靠一个VF4就在今年扭亏为盈对世嘉来说也不是一个神话——或者，起码能够打平。



但是，这样子世嘉岂非又回到了靠街机吃饭的老路上去了？20年前，世嘉靠着街机上的收益开始了在家用机市场上的苦战，街机的知名度给它的家用主机带来了预料以外的麻烦。想不到的是20年后轮回又重新开始，世嘉也许能够因此而摆脱贫困，但是却与人们预料中的大相径庭。



年末的商战对于世嘉来说是一个关键：包括VF4家用主机版的众多游戏将在各个主机平台上发售。家用游戏的未来对世嘉来说是未知的，但我们完全可以来设想一下。

SEGA在游戏主机上的知名度，现在可以说是已经完全被毁了个精光。连续失败造成的财务危机使得世嘉不得不一而再、再而三地伤害所剩不多的拥趸：莎木2在日本只卖掉15万，取消DC的美版也是意料之中的事。而MSR和PROPELLA ARENA的日版以及“德比赛马俱乐部”和“死亡之屋3”的开发终止、“新SPACE CHANNEL5"、“NBA2K2”等作品改为专供网络发售等等，作为玩家来讲这是只能理解、却不能支持的决定。除了SEGA SPORTS的几个作品之外，世嘉在当今玩家的心目中已没有几个知名的品牌，在LIGHT USER的心目中的知名度更是无从谈起——何况SPORTS系列毫无质疑地将要受到EA的强力打压。

《超级猴子球》在NGC上的销量使我们不敢对以后的《VIRTUAL STRIKER》、《SONIC2》等作品有太大的期望。而《CHU CHU ROCKET》也只是个叫好不叫座的东西，普通玩家根本不屑一顾。对于PS2来说，FTG的销量原本已每况愈下，VF4不求达到土星版VF2的顶峰，只要能够卖过TEKKEN或者DOA就已经谢天谢地了。再看看XBOX上的作品吧：《JET SET RADIO FUTURE》、《武装女神》、《铁甲飞龙X》……都是好东西没错，却依旧是原来的硬派风格。世嘉啊，到现在你也不明白让你几乎倒闭的不单单是因为主机的销量不如人意，更是因为你那难以让普通人接受的硬派风格？

强势的街机游戏加强势的体育游戏加射击或者动作类游戏，这样的组合会给人带来怎样的感觉？至少，如果我是普通的消费者，一个通常意义上的LIGHT USER，我绝对会对这样的公司敬而远之。

世嘉属下大大小小十多个分公司，除了水口哲也以外，总经理全都是资深程序员出身。注重技术给世嘉带来了“世界第一开发力”的美誉，却也使得这个公司过于迷信技术的力量。到了今天这个地步，还要埋怨别人的主机“机能不够”、还要埋怨现在的玩家没有识别力的，也只有世嘉了。

如果是因为街机版VF4的原因让世嘉在这个财政年度里获得了重生。那么，世嘉的又一出悲剧也将会上演。萎缩的家用软件市场不但可能实现不了香山哲预想中的每年3500万份的目标，甚至可能连最高峰时的年度2800万份（1993年）都无法达到。重新握有主宰世嘉命脉的街机部门，是否会如以前那样与家用机部再次发生那种不可调和的矛盾？世嘉的进一步精简是否会再次降临到软件部门？

9 1/2个月，我看到了很多改变，又似乎什么希望也没看到。

TOPIC 2001.11

世界重构的沉沦——评新时期的世嘉

W/SILENCE

东京游戏展俨然已经成为了过去。从明年开始将要改为一年一界的这个盛会，更是在金风细雨的蒙蒙十月，留下一段轻响无定的余韵，仿佛构成了许多的话题，但总体并没有多少激动人心的所在。

当铃木裕宣布《莎木2》将登场XBOX，当盖茨迈着帝王将相般的大步走入世嘉展区，当"光明"系列新作作为开路先锋锻造世嘉在掌机上全面移植16位时代名作之路的时候，人们发现，那些名动一方的制作人笑容淡然。

悲怆的世嘉，终于跨上了高速的复兴道路。尽管从世嘉今年以来公布的各主机对应游戏来看，并不曾让我们找到多少的意外之作，仅有的惊诧也只是对名作花落谁家关心而已。现在网上的评论纷纷把世嘉的名字也归到了功利厂商一栏里，因为大家所见都是DC大作倾巢出动，盘踞所有主流游戏平台，虽然彼此间重复的尚且不多，但对于熟悉DC的朋友们来说，多少总有些不能接受。其实这是不公平的。由于特殊的原因，国内玩友接触DC游戏特别容易，而从具体的主机价格来看，DC在国内的拥有量远远超过PS2，因此PS2的游戏虽然通常都是谈论的焦点，但DC却让更多的人有亲身体会的机会。但是，大家不要忘记，这是在国内，是一个畸形发展的伪市场影响之下的非正常现象。抛开任天堂这位年迈"德"邵的老将不提，虽然一直以来都是世嘉在充当着与索尼抗衡的角色，但世嘉游戏并非主流、并非时尚的印象却早已深入人心。日本国内业界的炒作也好，消费者和媒体的舆论也好，一直试图给世嘉一个公平的机会，甚至于世嘉身上制造的热点话题更多于索尼。但索尼，却秉承了一贯的渗透思路，致使风格硬朗的世嘉在多样化的PS2面前永远当不成主流，即便使出浑身解数，也仿佛一套时装的边角料，纵然花团锦绣引人注目，别人关心的最终还是时装本身。

转型后的世嘉，首要工作是改变历年来赤字积厚的恶劣状况。虽然成为世界第一软件厂商只是世嘉发展战略上的一环，但对于一个软件商来说，移植以往名作绝对是见利最快的方法，世嘉也不例外。但我们也不要忽略了世嘉游戏常年被人忽略的事实，借着移植，对经济状况填缺补漏的同时，更重要的功用是在一切可能的平台上普及世嘉游戏的创作概念和风格。在昔日"敌方"阵营中培养潜在的新时期世嘉拥护者，这个意义远远超过获利本身。我们更不要忘记，世嘉也曾经表态过，要依靠他们现有的营销渠道，构建强力的软件发行网。在这些名作纷纷登场其他机种的同时，等于向其他软件厂商演习了一下自己的发行手腕，以此期待将来的合作和商机。这点很可能就被过多关注游戏本身的朋友忽略了。

比起这些问题来，盖茨现身世嘉展区的现象更为人注意，背后的内容也更容易被人发现。

执行多平台移植计划之后，世嘉各子公司的分工是明确的，虽没有多少手腕体现在内，但相应的游戏和移植后的新平台之间，却在定位上取得了较高的合拍，比如《VF4》、《樱大战》在PS2上，《索尼克大冒险2》、《梦幻之星在线》在NGC上，《街头涂鸦》、《世嘉拉力》在XBOX上，充分体现了各主机的风格和消费者群走向，这似乎已经铺下了成熟的轨道。但万万没想到的是一早就"名花有主"的AM2和SONICTEAM居然也踏出了自己的"势力范围"，将锋线作品齐聚XBOX，这未免让人震惊于微软的手段了。

从很早时候起，有关世嘉和微软之间亲密合作的传闻就已飞满了天，如今似乎更能印证这个猜测。甚至因为XBOX的主机外型与DC有部分接近，又产生了一派"XBOX实质上是DC的后继机种"的说法。然而，在我看来，这两款大作(《梦幻之星在线》和《莎木2》)与其说是世嘉表示了对XBOX的信心，还不如说成它们具备更多的试验性质。目前游戏市场走向热点明显偏向西方，日本这块电玩圣地近几年市场的萎缩和不景气路人皆见，因此无数软件厂商的的战略方向都向北美靠拢。《寂静岭2》在日本销出10万张，而美版加上预定的欧版却已经有了90万。固然文化差异是主要原因，市场冷热程度的差别更昭然若揭。CAPCOM这个让人鄙夷的功利厂商将"生化危机"全系列搬到了NGC上，照我的看法，一方面是不希望老无生气的招牌作品影响日渐成熟的新系列(《鬼武者》和《魔颤》)的发展，同时借着宣传的互补推动新系列的销售；另一方面也是对主机策略偏向于北美的NGC的期许。《莎木2》取消美版DC版，用XBOX版取而代之，明显的商业做法令人有些寒心，但它的道理和"生化危机"是一样的，只有北美这块丰沃的土地才能更好的消化这类高技术含量的游戏。另外，艺术上素有"隔离"一说，你越是不了解的文化可能越会对你产生吸引力，加上世界经济现象里中国所起的作用越来越大，中华文化热在西方的盛行，这款从外到里彻底再现东方文化和美学的游戏作品，老美也许真的比随着厂商而功利的日本玩家更愿意接受。

至于《梦幻之星在线》的作用更显而易见了。在未来的主机平台上，网络功能作为一个参考值产生无可替代的庞大功用。成为软件和发行巨人的目标之外，网络事业也是新时代世嘉战略的重要一环。《梦幻之星在线》的成功固然是SONICTEAM本身的功力所致，但更吸引硬件厂商的却是其中对网络运用的成功模式和经营典范。渴望加强自己网络功能的NGC和XBOX当然希望这款成熟而有魅力的作品为自己推开网络事业之门，与世嘉在网络方面的合作也能够从这款软件上起步。销售成绩最多只能是个参考，而此作移植向XBOX的实验性质更为了然。另外，随着"FF11"制作完成的临近，SQUARE的PLAY ONLINE网络事业正式大规模启动，他们与索尼的亲密关系也注定了PS2网络发展势必由SQUARE参与，将网络事业视为自己发展战略重要一环的世嘉，自然意识到他应该及时抓住另两台主机。

从实验作品《REZ》开始，世嘉的新时代之路正式启程，感慨悲叹随流东去，我们所能有的只是冷静的关注，和默默的支持。

TOPIC

2001.11

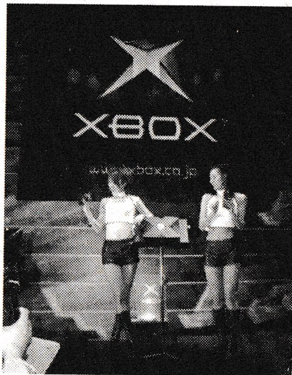
W/修 路

世嘉找到感觉了吗？

——评新时期世嘉和微软关系

游戏圈子里也同样要在商业轨道上运行。所以游戏企业在面对不同市场状况时采取的相应商业行为难免会与热情玩家的希望产生抵触。企业有自己的『交通规则』，真正的商业行为应该理智对待和执行。

今年年初以来，世嘉在市场压力下实施的每一步举措似乎都在伤害着一部分旧时支持者的感情。随着年关将近，世嘉整体战略转移经过10个月的转变已经基本落位，虽然转型依旧有大量的工作需要继续，但对于已经生成了骨架的新世嘉来说，现在的形式已基本定下了世嘉未来在业界的取向。



这半年多是世嘉制造新闻最频繁的时期，过去似乎从来没有那么多的目光和关心投在世嘉身上过。不过这些关心中的一半，其实是对其他企业关心的附产品，比如关心PS2上是否会有《VR战士4》、《梦幻之星在线》究竟花落谁家等等。而对世嘉自己究竟会用什么方式给目前混乱不堪的游戏市场带来新出路这些问题，似乎根本没有一个哪怕是象征性的答案。甚至由于世嘉四处加盟的行动，反倒让原本有点眉目的市场格局又陷入了更深的混乱中。所以每当一些关于世嘉又有何作为的爆炸性新闻尘埃落定之后，总有一些失落让人们感觉到些许隐秘的忧虑。

世嘉以前最为业界和"疯狂"玩家们称道的，不只是她庞大的软件制作阵容，也不只是优秀的开发技术，更重要的是她能用属于世嘉自己风格的创造力，总能带给业界的新鲜活力和创新。《VR战士》、《莎木》、《街头涂鸦》、《太空频道5》等等新形态游戏带给业界的震动直到现在还未停止。可是这多半年来的世嘉似乎除了会制造一个高过一个的新闻噱头外，几乎没有为我们贡献过什么值得称道的理念，甚至日本业界也因此在创新上低沉了许多。不过，要求一个连生存都发生困难的企业承担过多的责任是有些不公平，但对不擅长把融合与细心加入游戏的世嘉来说，创新是他们能够制胜的一件利器，失去了大胆的创新，也就容易失去"世嘉"这块金子招牌。

当然，世嘉目前最大的工作不是如何在游戏上创新。对一个要吃饱，还要吃好的世嘉来说，重新构建新的

世嘉帝国是更重要的事情。所以在游戏制作方面，基本上都是以移植为主，在已经出道的两台日系主机上，世嘉没有推出一款原创作品，对他们完全是一副"缝缝补布吃三年"的样子。

世嘉的计划或许是成为东方的"电子艺界"，做世界上最大的游戏制作贩售商。而且幸运的是，这时幸好有比尔·盖茨的杀入，为世嘉提供了一个良好的契机。

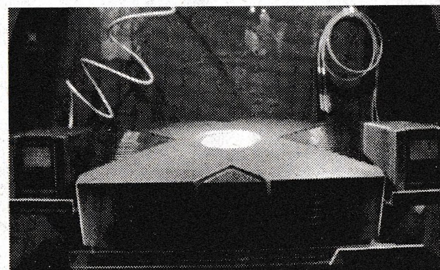
同在NGC和PS2上发表的游戏相比，虽然世嘉在XBOX上的游戏不比其他两台主机上的游戏有更过硬的历史背景，尤其是几乎为世嘉代表的《VR战士4》都与XOBX无缘，这表明世嘉现在急需在移植游戏上有尽量迅速的收益。可在XBOX上除了号称要有全新改变的《莎木2》外，都是重新制作的游戏。不但在游戏风格上非常符合XBOX对游戏风格的要求，也展示了世嘉在创作游戏上的真正功底。尤其是《飞龙》和《武装女神》，强调火爆、魄力、自由度和华丽的风格正好能在性能最强的XBOX上一展风采。在前途最不明的XBOX上，世嘉反倒彻底地表现出自己的特色，难怪会有世嘉和微软两家关系非同寻常的传言满世界乱飞。

微软一向以擅打持久战著称，而且面对XBOX这台业界变数最大的主机，世嘉是不能放弃机会的。既然世嘉想当东方"电子艺界"，就不但要成为最出色的游戏制作商，也要成为最大的游戏发行商。

成为新形态游戏软件商的世嘉已经展开了工作。向各个主机推出自己的作品，也逐渐向PC领域渗透。但单单是在不同主机上制作游戏，最多也只能达到类似CAPCOM、NAMCO或者KONAMI的地位，这显然不是以前能在软硬件商们面前呼风唤雨的世嘉所能满足的。但要在目前被以前对手们霸占的日本市场，世嘉单方面想扩大自己的业务层面肯定是要受到压制的。欧美市场状况也好不到哪去。索尼在欧美市场已经站稳脚跟，加上电子艺界、史克威尔与索尼三方长期以来形成的良好而且巩固的合作关系，世嘉单方面想介入其中绝对困难。而虽然NGC在北美市场的心理优势同样可观，但保守的任天堂凭借自己早在FC时代就在欧美市场打造下来的营销王国，肯定也不会让世嘉轻易介入。所以，想当游戏销售老大的世嘉，应该会抓住势力雄厚但入道不久，非常需要得到最实际支持的微软，利用自己多年来建立的销售渠道和客户关系，帮助微软把XBOX在欧美市场，甚至日本市场上打下一片江山。

所以世嘉与微软关系密切并非空穴来风。两者早在DC时代就建立的良好合作关系，对目前的世嘉来说就是很好的切入口。或许，帮助微软在游戏市场做大，自己才会有更多机会获得更大的市场份额和地位。

其实业界的关系说复杂，其实也很简单。相互之间只要利益相关，必然会走到一起。就像在电子制品领域的惠普与康柏两位巨子的合并一样。为了利益，连曾经的对手不都可以同枕共眠吗？



寂静岭

PROLOGUE

"In my restless dreams, I see that town.
Silent H...
You pr... ...ake me there again some day.
But you...

Well I'm ... now...
In our "special place"...
Waiting for you..."

I got a ...
The na... ...elope said "Mary"
Mary di... ...n disease 3 years ago.

James ... Silent Hill,
To the quiet, fog-enshrouded town by the lake.
Though...

So the...

Is it a quest for truth, or a desperate hope for a miracle

In a gravey... the way to town, he stumbles upona fellow visitor to ... named angela who says to him:

This uh...th... ...There's something..."wrong"with it.
It's kind of hard to explain,but...

James,who continued on to town, was soon to learn the meaning those words.The townsfolk were gone and the place deserted.
In their place...horrible creatures roamed the streets.

男主角詹姆斯的妻子玛丽已经过逝三年了，可某天他却突然收到了玛丽约他去"寂静岭"相见的信。心怀疑惑和对爱妻思念的詹姆斯，毅然走入被浓雾包围，充满血腥和恐怖的寂静岭。

其实"寂静岭"只是在詹姆斯心中因恶念而生成的地域，并不存在于现实之中，许多詹姆斯心中邪恶的念头在这里幻化成了各种怪物——四条腿、紧身衣、丧尸护士和三角铁均是如此。而对妻子的思念和内疚，也幻化成了与玛丽长相一样，但更年轻性感的玛利亚。而同样在心灵里有黑暗面的两个角色——安吉拉与艾迪，也依次出现在"寂静岭"中，并最终用死亡找到了自己解脱的出路。

最后，詹姆斯在小女孩劳拉的指引下，真正用心读懂了妻子留给自己的书信。也正是在妻子对自己的爱中，詹姆斯终于找到了该如何面对妻子的死，如何面对自己内心的罪恶……

SILENT HILL 2

为什么叫『寂静岭』，因为这里没有
生命的呼吸；
为什么要来到『寂静岭』，因为生命
要拷问自己怀有罪恶的灵魂；
为什么玩《寂静岭》，因为我的生命
也需要忏悔；
为什么离开『寂静岭』，因为生命的
拷问是为了解脱生命的枷锁……

■文 张弦



This uh...this town... There's something...wrong with it.



我看着镜中的自己。年过三十依然英俊的脸，眼皮已经开始有些浮肿，眼角也开始有了皱纹。

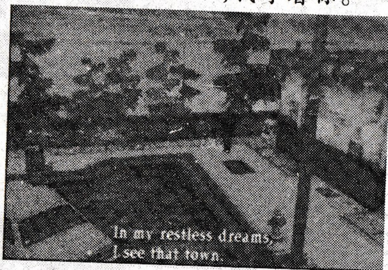
我深深地吸了口气，空气中弥漫着混合着湿气的阿摩尼亚臭味。

跟所有的公用厕所一样，这里肮脏不堪，臭气熏天，便池上满是褐色的污迹。

玛丽，你真的在这里么？

我不知道自己为什么会来到这里，也许一切都是因为那封信。

“在我悸动的梦中，我看见了它，寂静岭。你曾答应过我要再次带我去那里，可你没有。现在我一个人在那里很寂寞。在我们当年的老地方，我等着你。”



末尾署名是“玛丽”，我的妻子。



开始

困惑往往是苦难的开始。
因为困惑使我们不能分辨是非对错。

这一切是那么的不可思议，因为玛丽在三年前就已经是一个死人。

我至今难忘玛丽在医院病床上度过的最后日子。她患的是癌，长期的化疗使得她看上去就像一个形容枯槁的老太。

死人怎么可能写信？难道玛丽没有死？可是我的记忆中分明有她下葬时的情景。我还记得亲手放在墓碑上的那束花。

玛丽，难道你真的在这里？你真的在寂静岭？

空气中漂浮着薄薄的雾气。四周很寂静，寂静得只听见自己的心跳。

这就是寂静岭吗？我以前来过这个地方吗？

越往前走，雾越来越大，渐渐地，五米之外就什么都看不到了。我几乎完全是凭着感觉往前走。四周似乎有空旷的声音在回荡，像是有人在低低地抽泣。

等我发现前方出现东西的时候，我才发现那是一块墓碑。

原来我已经置身于一个墓地。

她几乎是突然出现在我眼前。我们两个都被吓了一跳。她尖声叫了起来。

这是个二十多岁的黑发女子，颧骨很高，眼窝深陷。她像一只受惊的兔子一样向后退去。

“对不起，我不是故意吓着你的，我迷路了。”

她两眼定定地看着我，似乎觉得我的话很奇怪。

“迷路？”

“是的。我要去寂静岭。”

“你去那儿干什么？”

“我去找一个人。一个对我来说很重要的人。我愿意付出任何代价，只要她能回来。”

“我也是。我是去找我的妈妈。”她看着我，又把“妈妈”两个字重复了一遍。

她看着墓碑：“我很久没见她了。我想我的爸爸、哥哥应该也在这里。”

我不知说什么好，出于礼貌，我说了一句：“哦，你会找到他们的。”

她神色古怪地看着我：“朝那个方向。通往寂静岭只有一条路，你该不会走错的。”

“那谢谢了。”

“可是……我想你最好还是别去。”

我看着她。她欲言又止。

“怎么了？”

“那里……那里很古怪……”

“你是说很危险？”

“也算……也算是吧，总之那里不仅仅有大雾……”

我苦笑。对我来说，有没有危险已经无所谓。我必须解开这个谜团。

她看我似乎对她的忠告并不在意，脸上充满了委屈的神情：“我没骗你。真的……”

古怪的女人，我想。

“我明白了，谢谢你，我会小心的。”我不想再跟她纠缠，独自上路。

雾越来越浓了。

不知走了多久，我终于走入了这个叫“寂静岭”的小镇。

大街上空无一人，所有店铺的门都紧闭着。这里就像是一座死城。

街道交界处的红绿灯依然亮着。一切都显得井井有条，可是唯一不对的是，这里没有人。就好像一瞬间这个小镇的居民全部蒸发了一样。

我徘徊在雾中。我的心和这里的雾同样迷惘。

在十字路口，我发现地上有一条长长的血迹通向远方。我抬头看，前方似乎有个影子一闪。

有人？

不管如何，我得追上他，问个究竟。

我循着血迹追踪而去。一种古怪的声音传入我耳中。声音显然是从桥洞那边传来的。我走过去，声音越来越响，尖厉嘈杂，似乎是收音机里传来的调谐声。

我弯腰钻入桥洞。一阵凉风吹过，我意识到有些不对，猛回身，一个人形状的东西赫然直立在我眼前！

这东西似乎像人，却没有脸，也没

有手。它朝我扑来，我已经没有思考的余地。

情急之中，我顺手扳下一根木条，奋力砸去。只听一声哀号，那东西便倒下了。

污血一点点从它身体下殷出，渐渐蔓延开来，浸湿了我的皮鞋。我这才注意到手里的木条上有一个尖锐的钉子。

那东西显然已经断了气。从体形上看，有点像女人，两手被紧身衣束缚着。

见鬼！这肯定不是人！

我反复对自己说，这东西不是人，是它主动攻击我，我为了自卫才杀了它。

看来墓地那女子说得不错，寂静岭确实有点古怪。



活人

我终于找到了那个发出怪声的东西，是个收音机。不到一分钟我就发现这个收音机的怪异了。只要它一响，必定就有怪事发生。

这里的居民也许很怕光，楼里所有的窗户都用木条钉得死死的。楼道里一片黑暗，散发着令人作呕的霉味。

木地板"支噶"作响。狭长的楼道通向不可知的黑暗。

我走入黑屋之后就有些后悔，因为已经不能从原来的入口走出了。我必须要寻找另一个出口。

一间屋子里居然有着奇异的亮光。原来是模特衣架上挂着一盏胸灯。我伸手摘下胸灯。寂静中收音机忽然响起，一个女人，不，确切地说，是半个女人，蓦地出现在我面前！

这是由两个半截的女性肢体拼成的怪物，下面是两条腿，上面依然是两条腿！我敢说这辈子从未见过如此毛骨悚然的东西！

它攻击我。我迫于无奈将它捣了个稀烂。

这里一定是疯了！

我把胸灯挂在胸前，微弱的亮光照着我眼前一小块区域。我继续在黑暗中摸索，寻找出路。

三楼的走廊被一道铁栅门封死了。胸灯照去，栅栏里的地面上分明有一个物件在闪亮。

是一把钥匙！

我俯下身，尽量伸长手臂去够，却仍是差一点。

我已经几乎完全俯到地面了，手指伸去，眼看就要够着……

忽然，不知哪里飞起一脚，"当啷"一声将钥匙踢飞。接着，那可恶的脚又狠狠踩了我的手。

黑暗中回荡着"哈哈"的笑声，一个身影在我眼前一闪，便消失在黑暗中。是个小女孩，看上去还不足十岁。

见鬼！

这里居然有人？有活人？





嫌疑犯沃特兹·苏利文今晨在监狱牢房自杀。

苏利文是被控以杀人罪逮捕的。警方认定，他用利斧活活劈死了一对兄妹，并将他们分尸。据苏利文的一位老同学说，苏利文性格温和懦弱，不象是会作出这种残忍事情的人。警方逮捕苏利文时，苏利文神情恍惚，嘴里念叨着："是他逼我干的……那个魔鬼！是我杀了人，可是杀人的不是我！"苏利文被捕后次日，即用汤匙刺入自己颈部自杀。汤匙深深没入颈部达两英尺，血溅了一桌子。



红三角和胖子艾迪

不知不觉的生，才会不知不觉的死。

恐怖的事情发生在詹姆斯眼前，有惊无险；见到了可笑的正常人——胖艾迪，却因为一具刚刚死去的尸体，让人感到无险有惊。

当我打开三楼的一间房间的时候，我才真正被眼前的景像惊呆了。

我至少看见有八条大腿，女人的大腿，在那里晃动。两个那种长着四条腿的半截身子扭动着，一个男子把整个身体都挤压在两条女人大腿间，疯狂地抽动。那人头戴一个红色的三角形金属头盔，不，更确切地说，是一个沾满鲜血的便器倒扣在头上，因此我根本看不清他的面目。他似乎穿了一件医生的白大褂，上面也是血迹斑斑。我从未见过如此令人作呕的疯狂场面，但是，我已贸然闯入房内，逃走已是来不及了。

情急之中，我躲入了衣柜。红三角好像听见了动静，放下那半截女体，转过身，慢慢搜寻着可疑的入侵者。

我站在衣柜里，隔着隔栅窗向外看。我的心已经快跳到嗓子眼。

红三角慢慢朝衣柜走来，越来越近，头盔上的反光清晰可见，我已经可以闻到他身上浓重的血腥气。

不能再犹豫了！

我看见旁边有一把手枪，毫不犹豫地举起枪来开火。

一阵震耳欲聋的枪声。我感觉并没有打中他，因为我清楚地听到了子弹在头盔上弹出的声音。但不知为何，红三角竟然转回身，走了。周围又陷入一片死寂。

半晌，我忐忑不安地打开门，红三角确实已经不在了。地上只有那些人腿静静地躺着，就好像什么事情都没有发生过一样。

这个红三角究竟是什么人？

它们比你想像中的更可怕。对付它们唯一的办法就是快快逃离。

快跑！快跑！快跑！

我不知道在黑屋子里转了多久，我想我至少要找到一个活人，问问他，这一切究竟是怎么了？

当我开启这扇房门的时候，我听到了一个奇怪的声音。好像是有人在拼命地呕吐。声音是从盥洗室传来的。

我看见一个胖子正伏在马桶上大口呕吐，简直就要把胃里的酸水都吐出来了。过了很久，他已经没什么可吐的了，嘴角粘着浓稠的黏液，似乎感觉很舒服的样子长长舒了口气。

胖子转身看见了我，神情一下子变得极度紧张。在我胸灯的照射下，他满脸的横肉有种说不出的邪恶。

“我……我没杀人！不是我干的！”

奇怪，什么杀人？谁说他杀人了？

“你在说什么啊？”

“我发誓……那不是我干的……我进来的时候他就这样了……我发誓……”

又是一个怪人，我想。

“好了，轻松点。我叫詹姆斯·桑德兰。”

“哦……我叫艾迪。”

“艾迪，这里究竟怎么了？”

“我也不知道，我也是刚来这儿。”

“你有没有见过戴红色三角形头盔的人？”

“噢，没有，从来没见过。”

看来从这胖子身上也没什么可问的。

“好吧，艾迪，多保重。”

我转身离去的时候，只听见艾迪在背后嘟嘟囔囔地说了声：“詹姆斯……你也多保重。”

我走出盥洗室，才发现厨房有些异样。

冰箱的门开了一半，外面露着一双人腿。我凑近前去，看见那人的脑袋已经变得血肉模糊，冰箱里外都溅满了污血。

果然有死人！

这就是艾迪矢口否认杀死的人？我还没问他，他自己就先否认，这分明是心中有鬼。

看来，我得防着点这胖子。



又见安吉拉

封闭内心的人永远都在找自己。
可找到的都不是自己。

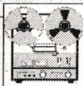
我终于设法绕到了铁栅门的另一侧，拿到了那把被小女孩踢飞的钥匙。照着钥匙上的字来看，应该可以用来打开紧急消防通道的门。

可是当这扇门打开的时候，我一下子愣住了。

根本就没有什么消防通道，紧靠着出口的是隔壁的一幢大楼。两幢楼之间相隔不过超过三米。

对面大楼的那个窗口黑洞洞的，玻璃已经被撞碎，像一只被挖去眼珠的眼窝。难道这里的人就是用这种办法随便进入他人居室的吗？

好像我也只有这种惟一的选择。我撑着窗台，攀着落水管，轻轻一跃，就翻入了对面那幢大楼。这幢楼更加阴暗潮湿。天花板上不停地有水滴渗下，地上满是肮脏的积水。收音机令人烦燥地响着。许多不知名的小虫在墙脚爬行，一旦我的胸灯照在它们身上，它们便迅速地逃走。墙上、门上到处是暗红色的斑点，不知道是铁锈还是血迹。



玛丽穿着白色的裙子，有点羞涩地挥挥手：“好了，詹姆斯，别拍了。”

玛丽总是这样，结婚好多年了，总是像个小女孩一样。她一直喜欢穿素色的衣服。有时候我觉得她确实死板了点。

我手中的数码摄像机却没有停。

“你知道吗，我在梦里已经好多次梦见那个地方，一直被迷雾所笼罩，很安静，就像一个神秘的庭院。詹姆斯，你答应我，我们还要再去那个地方。”

当我再次看到她的时候，她正在仰卧在地上，手里拿着一把小刀，正在仔细地端详。那神情仿佛是一个考古学家在仔细研究一件文物，又好像是哲学家在仔细思考，做着艰难的决定。

这次她并没有像在墓地里遇见我时那样惊慌，只是淡淡地说了一声：“噢，是你。”

“我们见过，还记得吗？”

“啊……是啊。”

“认识一下吧，我叫詹姆斯。”

“安吉拉。”

“安吉拉，你找到你妈妈了吗？”

“哦，没有……那你呢?你找到你要找的人了吗？”

“也没有……安吉拉，我想，你们父母都应该在这个小镇。”

安吉拉的眼中突然射出一种奇异的光芒，惊讶地看着我：“什么？你怎么知道他们在这里？”

我被她一下子弄懵了：“不是你说要到这里来找他们的吗?我猜想他们应该在这里。”

安吉拉定定地看着我，松了口气。我看见她手里的刀：“你拿它干什么？”

“我也不知道……你还是把它拿走吧……我拿在手里，也不知道会做出什么事来。”

既然她这么说，我就微笑地上前，准备从她手里接过那把小刀。

不料，我的手刚碰到那把小刀，安吉拉便一下子发出尖叫，把那柄小刀夺了回去，刀口冲着我：“啊！不要……不要……”

“放松点，安吉拉，没事的。”

安吉拉捂着脸嘤嘤地哭了起来：“我怎么会这样?我一定是个坏人……”她扔下刀，转过身飞快地跑了出去。

我捡起那把刀，刀尖上有血迹。新鲜的血迹。

我决定替安吉拉收藏好这把刀。

不过，也许这都是徒劳，一个真正想自杀的人，总会有寻死的办法的。





冤家路窄

在紧张中安静是如此困难，
以至人会受惊于自己制造的安静

詹姆斯再次遇到了头戴红色三角铁的家伙，虽然仍旧不知对方的真实面目，不过好在三角铁并没有对詹姆斯产生兴趣。

趟着满地的积水，我好不容易弄开了楼梯口的门。

也许这里是惟一的出路。

我听见一声极其刺耳的金属磨擦声，那声音锐利粗糙，带着某种邪恶的意味，直刺人心。

黑暗中，我看见一把巨大沉重的大刀，上面沾满铁锈和血迹，在地上缓缓拖动。每拖一下，便发出一声刺耳的磨擦声，伴有火星溅出。

红三角头盔一下子出现在我眼前。

冤家路窄！

我转身去开门，可门无论如何打不开。我又奔向台阶，可是台阶已经被污水浸泡，根本无法下去。

红三角慢慢地朝我走来。那柄大刀在地上拖动，刺耳的声音越来越响。

我从来没有与这个恶魔这么靠近过，无比强大的恐惧攫住了我的心。

我无法去倒他，惟一可行的是逃离。

好在这个恶魔动作很迟缓，视力似乎也不太好。

我关上了胸灯，躲在黑暗的墙角，只希望那恶魔看不到我。

只听得那刺耳的金属声一点一点远去，混杂着在水中搅动的声音。

我还是站在那里一动也不动。

又过了很久，那金属磨擦声越来越微弱。我壮着胆子，打开胸灯慢慢走去，发现那恶魔竟然已经完全没入了楼梯下的积水中。

在那一瞬间，积水突然消失。我沿着楼梯快步走下。四周显得很干燥，根本就没有曾经有过积水的迹象。

那个红三角也不见了踪影。

它显然并没有被淹死，而只是打开了通路。它也并非没有发现我，而只是故意刀下留情。

我用力一拧门把，门开了，浓雾伴着一股带着咸味的空气扑面而来。

谢天谢地，我终于离开了这该死的黑屋。

依旧是浓密的迷雾。
我该去哪里？
玛丽说的老地方，究竟是什么地方呢？
应该说整个寂静岭都是我们的老地方。
难道她说的是湖滨公园吗？我们曾经整日呆在那里，什么事也不做，只是呆呆地望着湖水。
只有找到玛丽才能够解开这个谜。



她坐在墙上，哼哼叽叽地哼着一首不知名的歌。

现在我看清楚了，她是一个八岁左右的小女孩，一头金发，穿着背带裤。似乎显得有些营养不良，手脚很细，而头却显得格外的大。

“嘿，你这小丫头，刚才踩了我一脚的是你吧？”

小女孩朝我狡黠地一笑：“我不知道，也许是吧。”

“你这么一个小丫头在这里干吗？”

她直起身来，歪歪斜斜地在墙上走：“不关你的事。”冷不防，她回头冲我狠狠地说了一句：“其实你一点也不爱玛丽。”

我的浑身像被电击中一样，一下全懵了。

这个小女孩！她怎么知道我和玛丽的事？她凭什么说我不爱玛丽？她到底是谁？



“嘿！你站住！你到底是谁？”

那小女孩从墙上跳下，蹦蹦跳跳地跑着，消失在迷雾中。

肯定有什么地方出了问题。肯定是这样。

我反复着对自己说。

别管她，只要找到玛丽就好。



似曾相识

似曾相识实是假，
冤家路窄才是真。

我终于来到了湖滨公园。

玛丽真的会在这里吗？

远远地，我看到一个女子背对着我，伏在栏杆上。那个背影我很熟悉。我心跳一下子加快了。

是玛丽。

可是，她却穿着一套火红的服装。红色的短上衣、红色的短皮裙，还有高跟靴。玛丽是从来不会做这样性感的打扮的。

我还注意到，她的金发虽然跟玛丽一样，可是玛丽喜欢梳辫子，可她却留着齐耳的短发。

我迟疑了半天，还是开了口。

“玛丽。”

她转过身。天哪，这张脸简直跟玛丽太相像了，可是又有不同，我一时也说不上这差别究竟在什么地方。

她朝我莞尔一笑：“玛丽是你的女朋友吗？”

她一说话我就知道不是玛丽，因为声音完全不同。

“对不起，我想我是认错人了……可是天啊，太奇怪了，你跟玛丽实在长得太像了……头发、眼睛的颜色都一样，只有说话的声音不一样。难道玛丽有个双胞胎的妹妹？”

那红衣女郎幽幽地看着我：“我的名字叫玛丽亚。你看我的样子，好像见了鬼？”

我愣了愣："玛丽是我的妻子，我跟她约好在这儿见面。"

"你能确定在这儿？"

"我想应该就是在这儿。"

"不会还有别的地方吧？"

玛丽从窗户边转过身。

"我不知道为什么总是梦见那个地方。那个地方很安静，像一个秘密的庭院。"

那窗户，那屋里的陈设，那间房间……

对了！我想起来了！

"还有一个地方，湖滨饭店。"

"那你为什么不去那里找她呢？"

"好吧，谢谢你的提醒。"

"等一下，你刚才没说玛丽已经死了吧？"

我一愣。

是啊，玛丽已经死了，三年前就已死了，而我现在居然要赶来跟她见面，这一切实在是太荒唐了！

我看着玛丽亚："对，玛丽死了。"

我转身欲走，玛丽亚紧赶几步，追了上来："你不想带我一起去吗？"

带上她？我迟疑着。

玛丽亚："你难道忍心把我扔在这里，还是说……你怕我？"

她抓起我的手，把它放到她裸露的小腹上："你可以摸一下，是温热的。"不仅仅是温热，还有一种特殊的体香，这是玛丽身上所没有的。

"现在你可以相信我了，我不是鬼。"



短暂相遇

大人总是认为小孩会骗人。
其实是大人总是欺骗自己。

詹姆斯从艾迪嘴中得知总给自己找麻烦的小女孩儿叫劳拉。而艾迪怪异的性格也令詹姆斯觉得非常不解。

我看见那个八岁的小女孩跑进了保龄球馆。

我跟了进去，听到隔壁传来一男一女的说话声音。

那女的声音显然是那个小女孩，而那个男的是胖子艾迪。

声音断断续续的从隔壁房间传来。我分明听见他们在说玛丽。难道他们都知道玛丽的事？

小女孩似乎又对艾迪的身份发生了兴趣。

"你到底犯了什么罪?杀人?抢劫?"

"我什么也没干。我不知道警察为什么要抓我。"

"你骗人。那你为什么要逃到这里来？"

"我害怕。我害怕所以我逃。"

我猛地推开隔壁房间的门，看见艾迪坐在球道边，居然正津津有味地吃着匹萨。

在这种地方，这种时候，居然他还能够津津有味吃得下东西。

"艾迪，还记得我吗？"

艾迪转过头来，漫不经心地瞟了我一眼："当然记得，你是詹姆斯。"

他的嘴没有停，依然在大嚼着匹萨。

我疑惑地："艾迪，这里就你一个人吗？"

艾迪吞吞吐吐地："是……"

一个球不知从什么地方滚了过来，滚到我的脚下。

我抬眼望去，只见那小女孩正恶狠狠地瞪了我一眼，转身飞快地跑了出去。

"站住！"

只听"哐啷"一声，小女孩已经出了门。

我一把抓起胖子："艾迪，我们一起去把她追回来！"

"你是说劳拉？"

"劳拉？"

"她说她叫劳拉。"

"不管她叫什么，赶快把她追回来！"

艾迪依然在狼吞虎咽地吃着匹萨，仿佛这世界上只有这盘匹萨才能引起他的兴趣。

"艾迪，你简直是疯了！你居然还有心情在这里吃东西！你不想想，这儿到处都是鬼！"

"那又怎么样？反正劳拉说她会照顾自己的。"

我不再理会艾迪，匆匆追出了球馆。

玛丽亚匆匆朝我奔来："追不上她，她朝那儿跑了。"她伸手一指，大口地喘着气："我们得找到她，她一个人在这里太危险了。"

危险？恐怕这个小姑娘自己就是个小恶魔吧。

可是，不知为何，我下意识里又觉得应该听玛丽亚的话。

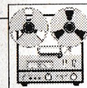
为什么？难道就因为玛丽亚长得像玛丽？

我没有迟疑，快步朝玛丽亚所指的方向跑去。

玛丽亚在身后紧跟不舍。

我不知道玛丽亚是什么人，也不知道玛丽亚为何一定要跟着我。可是现在我必须要保护她，我别无选择。





玛丽死的那天晚上，我觉得自己的思维都凝固了。

人最痛苦的，莫过于明知将要发生的一切却不能改变，只能在无尽的绝望中静静等待它的到来。

玛丽入院后不久就被检查出患了绝症。尽管医生、护士们都表示要竭力救治，可是我从他们职业的笑容下分明看到了冷漠。

还能怎么样？拖一天是一天。不就是等死吗？



漆黑的医院

爱是伟大的，可以包容一切。
爱也是脆弱的，经不起考验。

詹姆斯来到了漆黑的医院，钩起了他许多痛苦的回忆。

远远地，我看见了劳拉。她正打开一扇厚重的铁门，奔了进去。

我看见了门上那个油漆斑驳的黑灰色十字。

是医院。

她进了医院。

医院里一片黑暗死寂，只听见我和玛丽亚的脚步声在走廊里空旷地回荡。空气中漂浮着淡淡的福尔马林的味道，那是死亡的气息。

医院共有三层，还有地下室、天台。要在偌大的医院找到劳拉几乎是不可能的。

我想我自己一定有些不正常了。

可是看着玛丽亚那么执着的样子，我又不忍心违背她的意愿。再说，我也迫切想找到劳拉，我一定要问清楚，她到底跟玛丽什么关系。

我和玛丽亚在黑暗中摸索，那盏胸灯是我们惟一的光源，尽管它只能照到我们面前一小块地方。

收音机忽然疯狂地响了起来，在这静谧的黑暗中显得格外亢奋刺耳。

我一惊，下意识地一转身，胸灯照着的分明是玛丽亚那张苍白的脸。她的影子斜斜地投射在墙上，像一个巨大的怪物。

难道是她？

就在这时，我看见玛丽亚眼中露出极其惊恐的神色。我转过身，一个护士就站在我面前！

确切地讲，这应该是个死人。它的脖子歪斜着，好像已经被折断，脸上血肉模糊，身上到处都沾满了污血。但是它分明正朝我们走来，而且，手里擎着一根铁棍。

那僵尸护士举起了铁棍砸向我和玛丽亚。形势已容不得我再多思索，我抽出手枪就开了火。

僵尸护士抽搐了一阵，倒下了。

我和玛丽亚相互看了看。玛丽亚的眼中充满感激。

我们在漆黑狭长的楼道里转来转去，玛丽亚终于撑不住了。

她剧烈地咳嗽着，脸色愈加苍白。我们待在一间狭小的病房里，只有一张单人床，窗户都用铁栅栏条焊死，与其说是病房，倒不如说更像监狱。

“詹姆斯……我，有些累……”她从衣袋里摸出药片，吞下，又重重地咳了起来。

我突然觉得这咳嗽声是那样的熟悉，对了，是玛丽。

玛丽那时在病床上就是这样咳的。

我扶玛丽亚躺到床上。

玛丽亚朝我淡淡一笑：“詹姆斯，我想休息一会，你先自己去找劳拉好吗？”看我有些迟疑，她又宽慰地一笑：“去吧，我没事。”

我看着玛丽亚躺在床上的样子。一时间，我的脑海里又出现了玛丽。

“好吧，我很快就回来。”

就在我转身准备出门的时候，只听得玛丽亚幽幽地问了一句：“詹姆斯，你真的爱玛丽吗？”

我真的爱玛丽吗？

这还用问？

玛丽是我的生命，我的一切。我来到这里，就是因为我深爱着玛丽。

可是，我真的爱玛丽吗？

许多门都被锁死。我只有上天台看看。

天台很小，转了一圈也没有发现劳拉的踪影。

地上散落着的一些纸片引起了我的注意。



奇怪的日记。

某月某日。

外面下着雨。我的心情和天气一样糟。我被关在这小屋里，无比的寂寞。

某月某日。

依然下着雨。依然是吃药，打针。不知道命运为什么对我这么不公平，要把我禁锢在这里受苦。这种日子什么时候可以结束！

某月某日。

今天医生来，说我明天就可以出去了。这太好了，我被禁锢的日子终于结束了。可是，我又很担心，我不知道他还能不能认出我。我现在的样子，一定变得很可怕。我……

写到这页就完了。显然是没有写完的日记。

我准备从天台回去，可是，连接病院楼梯和天台的门竟然被锁住了！

这是不可能的！我记得清清楚楚，我上来的时候根本就没有锁门。

是有人在我身后锁上了门！

是谁？为什么要这样做？

我顿时觉得浑身冰凉，在一刹那间心脏都几乎凝固了。

四周依旧一片黑暗与死寂，黑暗的背后不知隐藏着怎样的恐怖！

忽然，一阵刺耳的金属摩擦声钻入我的耳中。是它！我转过身去，只看见红色三角形头盔闪着妖异的光芒。我只觉得一阵剧痛，就什么也不知道了……





屠宰场

现实里的屠宰场杀的是动物，
人心里的屠宰场杀的是人性。

躲过一劫的詹姆斯又被小劳拉陷入困境中。天真的小孩为什么这么恶毒呢？

我死了吗？

我想我应该已经是死了。任何人挨了恶魔那一刀都不可能活的。

我睁开眼，这里既不是天堂也不是地狱。这里依然是——医院。

我还活着，只是被恶魔从天台打落到了二楼的某个治疗间。

我头疼欲裂，身上的伤口在淌血。幸好这里是医院，急救药随处可拿。

我为自己包扎好了伤口，稍稍休息了一下，继续开始搜索。我发现自己正处在原先门被反锁不能进入的区域。劳拉应该就在这附近了吧？

我终于找到了劳拉。

她正蹲在药品柜的角落，独自一人全神贯注地跟玩具小熊玩耍。周围的黑暗、恐怖、凶险对她来说好像根本都不存在似地，她专注地沉浸于自己的天地里。

不管劳拉正不正常，我必须带她离开这里。

"劳拉，跟我走。"

我拉起她的手，她有些不情愿地看着我。

我们走出药品库，来到走廊。劳拉忽然迟疑地停了下来。

"怎么了，劳拉？快走啊！"

"我，我忘了一件东西，我得去拿！"

"别拿了，快跟我走。"

劳拉眨巴着眼睛看着我："可是……那是玛丽写的信啊。"

玛丽！我心中一凛！

玛丽写的信？写给我的信？

也许信里会将一切真相说明吧！

我跟着劳拉来到了仓库外。

厚重的铁门关闭着。我透过门缝往里看，里面漆黑一片，什么也看不清。

我有些疑惑："你能确定就在这里面？"

"当然。就在里面，很快就拿到的。"劳拉的眼神很坦然，不像说谎的样子。

劳拉摸出钥匙开了仓库的大门。

"你自己进去找吧。"

我满腹疑惑地走进仓库。胸灯照射的范围太小了，我根本辨不清方位。

"劳拉，到底在哪儿啊？"

"一直往前走，那个柜子，看见没有？"

借着胸灯微弱的亮光，我依稀看见前面确实有一个柜子。

玛丽写的信？真的有玛丽的信在里面吗？

我摸索着往前走，就在这时，听见背后传来沉重的"卡塔"一声。

我的心顿时沉了下去，连忙转身奔到门口。晚了，门已经被锁住了！

虽然我早就预感到有些问题，可我还是不敢相信这8岁的小姑娘要害我。毕竟，我们素昧平生，无冤无仇，她凭什么害我！

"劳拉，快开门！"

门外传来小女孩得意的声音："哈哈，上当喽，上当喽！"

这可恶的小丫头！

我用力敲着门："劳拉，别开玩笑，快开门！"

门外劳拉不紧不慢的声音："说个理由，说对了我就开。"

黑暗中，我分明听到一种怪异的声音，仿佛是某种野兽在咆哮。

"劳拉！快开门！"我的声音已经因恐惧而变了形。

咆哮声越来越近，忽然，空中倒挂下一只铁架，在一团绒毛中，有一只眼睛正死死盯着我，充满了邪恶与凶残。我疯狂地砸着门："开门！劳拉！快开门！"

"让我想一想。"门外劳拉还是那么不紧不慢。

又一只铁架从另一角倒挂下来，朝我逼近。我看不清铁架上到底是什么东西，只看见毛茸茸的爪子和凶狠的眼睛。

劳拉的声音从门外传来："我想过了，我决定不放你出来。因为你是个坏人。"

我的嗓音都快嘶哑了："劳拉！"

"好好在里面呆着吧。"劳拉的脚步声远去了。

这个该死的小丫头，她就这么把我关在这里！她为什么要这么做！她对我到底有什么仇恨？

我在黑暗中躲避着那两头怪物。此时，一阵声响，又有两只铁架挂下。现在，我已经被四只不知名的怪物围在了中间。

我突然觉得脖子上一凉，顿时感到一阵窒息，一对利爪已经卡住了我的脖子。我已经清楚地嗅到它身上散发出来的腐臭和血腥气。

求生的本能令我奋力挣扎，终于挣脱了这对爪子的纠缠。我向后退去，铁架以极快的速度朝我扑来。

我举枪在手，一口气打完了里面所有的子弹。

"砰，砰，砰砰砰砰砰！"

在那一瞬间，我觉得眼前的景像颤抖了一下，周围一切都开始扭曲。

黑暗中，一个女人的声音不停地呼唤着："詹姆斯……詹姆斯……詹姆斯……"

等一切都安定下来之后，我发现这里已经变了。

我不能确定自己是不是还在这个医院里。楼道、房间格局没变，可是样子已经迥然不同。

天花板、墙上、门上，到处溅满了污血，原本整齐的房门已经生锈腐蚀，并用裹尸布包着。每个房间都变得扭曲残破，污血满地，空无一人的地方却不断传来玻璃破碎的声音。空气中弥漫着浓郁的血腥恶臭，这里简直就是一个屠宰场。

我想，我一定是穿越到了另一个时空。也许，这才是真正的医院。医院的真面目，或许就该是这个样子。

我在满地淌血的楼道里苦苦搜寻着玛丽亚，她现在在哪里？她会有危险吗？我现在开始有点后悔把她一个人扔在病房里了。

收音机不停地发出刺耳的声响，僵尸护士时不时地从黑暗的角落里窜

出。在这个屠宰场，生命已经显得毫无价值，似乎死亡才是最正常的。

我绕了几个圈子，来到了地下室前。

通往地下室的路原本是用铁丝网封着的，现在铁丝网却不见了。只听见一丝微弱的声音从地下室传来，像是婴儿的啼哭，又像是女人的抽泣。

我走入地下室，发现一个壁柜上有几个血手印。我用力推开壁柜，顿时一阵惊喜！

玛丽亚！

她蜷成一团蹲在壁柜后的小洞中，就像一只受惊的小猫。

我将玛丽亚紧紧拥入怀中。谢天谢地，她没事！

“玛丽亚，你怎么会在这里……好了，没事就好。”

不料玛丽亚居然脸色大变，勃然大怒：“什么叫‘就好’？你这么说是什么意思！”

我从没想到过看上去很温柔的玛丽亚竟会如此狂躁，不由慢慢向后退去。

玛丽亚盯着我，步步紧逼：“我刚才有多危险你知道吗？我这辈子从来没遭遇这么可怕的事情！为什么不来救我！难道你心中只有你那死去的妻子吗？”我还想说什么，可是忽然觉得任何解释都是多余的了。我应该保护好她。让她担惊受怕，就是我的错。

玛丽亚扑倒在我怀里，痛哭失声：“詹姆斯，答应我，再也不要把我丢下……不要离开我……”

玛丽躺在病床上，她的眼睛已经失去了往日的神采，定定地看着我。她干裂的嘴唇蠕动着。

“詹姆斯，答应我，不要离开我。”



玛利亚第一次死亡

一个我说杀死她……
一个我说救救她……

可爱的玛利亚在詹姆斯眼前被红三角活活杀死……

我拉着玛丽亚的手疾奔。我们必须尽快离开这个地狱。

转过几个弯，我们已经来到电梯前。忽然，一阵刺耳的金属摩擦声钻入我的耳膜。

我心中一紧。是它！

我抓紧玛丽亚的手，以最快的速度奔向电梯。

那个红三角恶魔拖着沉重的大刀，不紧不慢地跟在后面。无论我们跑得多快，却总是无法甩掉它。

电梯就在眼前。电梯门缓缓开启。我钻了进去，玛丽亚也跟了进来。可是，她的身子只进来一半，就再也无法走进了。

那恶魔在后面拖住了她！

“不！”

玛丽亚的半个身子被关上的电梯门夹住，颤抖的手竭力伸向我。我用力抓住玛丽亚的手，想将她拽入电梯。

我看见玛丽亚苍白的脸，眼中充满了求生的渴望。

只听得一声利刃砍入肌肤的撕裂声，伴着玛丽亚撕心裂肺的惨叫。玛丽亚的手僵住了。

鲜血从电梯门缝里渗入。玛丽亚的手慢慢滑了出去。

电梯门关上了。

我无论如何也无法再把电梯门打开。

等电梯门再度打开的时候，我发现自己已经离开了医院。我重新又闻到了那带咸味的空气。

玛丽亚死了。

活生生的玛丽亚惨死在我眼前。

我看着玛丽亚被砍杀，却根本不能救她！

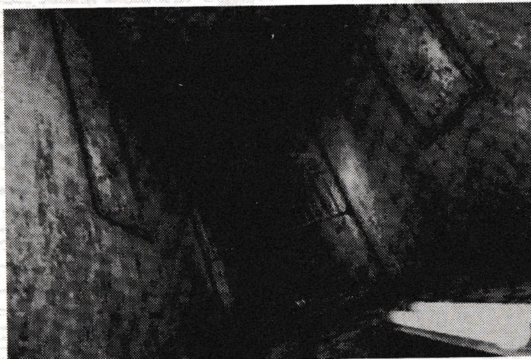
我是如此的无用！

我是个没有用的人，我想。

玛丽下葬之后，我还呆呆地坐在墓碑前。

我真的爱玛丽吗？

爱一个人，是要给她幸福。可是，我却眼睁睁地看着玛丽在病痛的折磨中一步步走向死亡。我既无法减轻她的痛苦，更无法阻止死神将她钩去，我这样的人，算是爱玛丽吗？



夜幕已经降临。整个寂静岭在黑暗中显得更为诡异阴沉。

我又来到了我遇见玛丽亚的那个湖滨公园。就在几小时前，玛丽亚还是一个年轻、性感的女郎，可现在却已经变成了一堆血肉模糊的尸体。这一切都是我的错。

公园似乎也已经不是原来的模样，难道这也是另一个时空？

我觉得自己陷入一个无尽的噩梦中，这梦魇不知何时才是尽头。

公园里多了一尊女神像，它一定有某种暗示。

我在女神像脚下挖出了一柄开启博物馆的钥匙。也许解开这一切秘密的关键就在那里。

我终于在博物馆里看到了它的画像。在那幅画上，它戴着红色三角形头盔，手持利刃，充满着摄人的杀气和横行天下的霸气。在它的身后，是瑟缩如待宰羔羊的死囚。

我这才知道，它是中世纪的行刑者。

行刑者为什么要攻击我和玛丽亚？我们是罪人吗？

我自问心地坦荡，我无罪。

我真的无罪吗？

我真的没有做过对不起自己良心的事情吗？



不成为理由的杀人理由

沿着通往地下室长长的台阶，我走着。笔直的阶梯，如一条细长的白绳，一直通往那深不可测的黑暗。我不知走了多久，那石阶似乎永远走不到尽头。

现在我完全置身于黑暗的包围中。我的前方是无尽的黑暗，我的身后也是无尽的黑暗，仿佛只有我脚下的这石阶才是真实的。

我已别无选择，只有一步步往前走，不知等待我的是什么，只有走。

黑暗中我听见自己的脚步和心跳，嗡嗡的回声从不可知的黑暗中飘来，听上去仿佛像行刑场低沉悠长的号角。

不知走了多久，好像漫长的一个世纪，眼前终于出现了一扇灰白的门。

污浊的积水，破碎的砖瓦。我在废墟中穿行。再往前，已经没有路了。惟一的通路就是往下。

我沿着洞穴跳下，再跳下……

我发现自己置身于一间杂乱的屋子。我很吃惊，在如此的地底深处居然还有这样地方。屋子很凌乱，从七歪八斜的课桌看，这里应该是教室。

我一眼就看见有个死人伏在桌上，他的头颅已经没有了，桌上、地上满是暗红色的粘稠的污血和脑浆。

接着，我看见胖子艾迪站在旁边，手里拿着一把左轮手枪。这次，他却并没有否认。

“我没办法，是他逼我的！”

“艾迪，冷静点。”

胖子一脸无辜：“他……他一直跟着我，不怀好意地朝我笑……他一定是想害我，我只能杀了他！”

“艾迪，你总不能因为有人对你笑，你就杀了他吧？”

“为什么不能？我总不能等他害死我再动手吧？”艾迪显得很委屈，嘟嘟囔囔地说。

这个杀人犯，居然还为自己寻找理由。

艾迪朝我诡异地一笑：“其实杀人很简单，只要用枪对准脑袋……”他说着，用枪抵住了自己的太阳穴，然后做了个夸张的表情：“砰！”

我看着艾迪，简直不知说什么好。

我不能不承认艾迪的话有道理。其实，我自己不也开枪打死了很多我认为是“怪物”的东西吗？当它们在我面前喷着血倒下时，我确实有过一丝的快意。

可是，我并没有负疚感。因为我认为它们根本不是人，它们该死。

可是艾迪不同，艾迪杀了人，这是谁都不能容忍的。

艾迪一转身，走了出去。

艾迪为什么也在这里？

我忽然觉得浑身一阵发冷。我在这里遇见的所有人都不是偶然的，冥冥之中有人控制了这一切。

是谁？他为什么要这么做？



囚犯、死亡、复活和玛利亚

通过死囚室后，詹姆斯发现玛利亚在监狱里又活过来了……

我跟着艾迪出了门。艾迪早已不见了，我却发现自己置身于监狱。

把监狱建筑在如此深层的地下，一定是要让犯人彻底绝望。被关在这里的人，已经彻底没有出去的可能，他们只有静静地等待宣判，然后被行刑者处决。也许，对他们来说，早一天被处决，等于早一天解脱。

这里到处是狭小肮脏的囚笼，红褐色的锈斑或者血迹遍布四周。空气似乎已经凝固，令人感觉窒息。不知从哪里传来低沉的咆哮，仿佛是一个受冤而死的灵魂在诉说着自己的冤屈。

我为什么会来到这里？我有罪吗？我看见六个僵硬的身体被吊在绳套上，他们都有自己的罪名。可是，他们真的都有罪吗？难道其中就没有无辜的吗？

我不想死，但明天我就要被拖上绞架。谁能告诉我，为什么一定要处死我？我隔壁那个男人像疯了一样说，你知道吗，我拳头痒痒就想揍人！他知道我是无辜的，可是这根本改变不了我的命运。昨天被拖出去处死的那个人是个诈骗犯，他是死有余辜。明后天有个绑架犯要被拖出去处刑，他也是确实有罪。今天那个被处死的人，什么话也没说，他知道自己贪污了公司的钱，罪不可赦，所以早已放弃了。还有一个总是孤独的人忽然彻悟，说，这下好了，我可以到黄泉去跟她相会了。再有一个纵火犯，烧了人家的屋子，也是该死的。可是我呢？我没有罪，我是被人诬告的，却也一样要死。这根本不是审判，只是为了满足某些人的杀人欲望罢了。

这是某个死囚临刑前最后的日记。

不错，审判、死刑很大程度上是为了满足人们的杀人愿望，合法地杀人。所以，中世纪火刑处死女巫的时候，整个城镇就像过节一样，所有人都会聚集到广场来看这一杀人实况。

我往下，继续往下……

我终于打开了那个充满玄机的六面体房间，眼前的景像不由使我心跳凝固了。

在那铁栅栏后，静静地坐着一个人。一个女人。一个红衣红裙的金发女人。

是玛丽亚！

她很安详地坐在铁栅栏后，静静地看着我。她的皮肤依然细腻光滑，浑身上下没有一点伤痕。

这是怎么回事？玛丽亚没有死？

这不可能，玛丽亚明明是被行刑者一刀砍死，我亲眼看见了鲜血，亲耳听见了她的惨叫。

可现在，她分明活生生地坐在我面前！

我站在她的面前，我们之间隔着铁栅栏。

“玛丽亚，你……你还活着？”

玛丽亚神态安详地看着我，一笑：“詹姆斯，亲爱的，你怎么了？我们是不是分离得太久了？”

我吃了一惊。那神态、那口吻，分明就是玛丽！

可是……

“玛丽亚？”

“怎么了？你真是太健忘了。还记得我们在饭店的那时侯吗？你说你东西都带来了，可你偏偏就忘带了那盒录像带。”

我越发吃惊：“你怎么知道这个？难道……你不是玛丽亚？”

玛丽亚莞尔一笑：“我是谁，这并不重要。我在这里等你，詹姆斯，瞧，我是真的。”

说着，她转回身，躺到了床上，岔开双腿，很诱惑的姿势。

这绝不是玛丽，我想，玛丽决不会这样主动挑逗男人。

可是，玛丽亚的姿势确实很诱人，她的身上，有着玛丽从未有过的青春性感气息。无论如何，她现在还活着，我一定要到她身边！

我无法打开这道铁栅。这冰冷的铁条，将我和玛丽亚硬生生地隔开！

我只有绕道，寻找另一个进入玛丽亚监舍的地方。

玛丽亚，等着我！



尖叫、复活、死亡和玛利亚

在去营救玛利亚的路上，詹姆斯碰上了歇斯底里的安吉拉。好不容易安抚了安吉拉后，詹姆斯赶到监狱发现玛利亚又一次倒在血泊中。

我从另一条岔道绕去，走进了焚尸房。

四周到处都是焚尸炉，烧焦的和未烧焦的肢体散乱地堆放在一起，散发着恶臭和焦糊混合的气味。

这就是人最后的归宿吗？无论你是一文不名的穷光蛋还是声名显赫的阔佬，最后都逃脱不了这样的归宿。

我听见隔壁房间传来一声惊恐的尖叫：“不！爸爸！不要……”

我冲入那间房屋，只见安吉拉披散着头发，正惊恐地望着前方，苦苦哀求着。我这才惊讶地发现，这里有桌、有椅、有电视，显然是某个私人的卧室。可是，这仅仅是安吉拉身边的一小块地方，在她的周围，包围着她的依旧是排列整齐的焚尸炉！

这太诡异了！

焚尸炉发出古怪的声响，数只毛茸茸的东西从里面钻出，朝安吉拉扑来。我认得那对邪恶的眼睛，在医院里它们差点掐死我。

我毫不犹豫地举枪猛射，那些怪物逐一倒下了。

安吉拉忽然狂躁地跳起来，用脚猛踢猛踩倒在地上的怪物。最后，她举起电视机奋力砸去。电视机被砸个粉碎，玻璃碎片深深潜入了那怪物的肌体中，污血慢慢地流淌开来。

安吉拉仍在狂躁地踢打着，直到体力全部耗尽，坐在地上幽幽地啜泣着。

我走上前：“好了，安吉拉，没事了。”

安吉拉神经质地推开我，惊叫着离开了这里。

在那一瞬间，我忽然意识到，刚才其实是重现了安吉拉杀死她亲生父亲的场面。她杀人的时候显然已经癫狂、失去理智。可是，她为什么要杀死她父亲？她的妈妈、哥哥又是怎么死的？

不管如何，我必须先找到玛丽亚。

我终于从另一扇门进入了玛丽亚的囚室。眼前的场景几乎令我心跳都要停止了！

玛丽亚躺在床上，身子已经僵硬。她满脸青肿，七窍流血，胸口至腹部之间有一个大洞，鲜血正汩汩地从洞中流出，殷湿了床单，滴淌在地上。

我无法相信这一切。我扑到玛丽亚身边。她确实已经停止了呼吸，浑身已经冰冷。

玛丽亚死了！

玛丽亚又一次地死了！

就在我刚才绕道的时候，玛丽亚又从一个活人变成了死人。

人最痛苦的莫过于两次失去自己所爱的人。我曾亲眼看见玛丽亚死在我的面前，而当我刚刚为玛丽亚复活而欣喜的时候，迎接我的事实却是玛丽亚再度惨死。

而我对这一切居然无能为力。我曾发誓要保护好玛丽亚，可迎来的却是这样的结果。

为什么？为什么会发生这种事？

为什么要让我的心灵反复受这种折磨？

这一切都是为什么？



寂静岭中活人和我的地狱

走进了自己的墓穴后，詹姆斯碰上了杀人成性的艾迪。艾迪由于从小就受他人嘲笑，形成了变态的性格，杀人成了他解放自己痛苦的惟一手段。就连想帮助艾迪的詹姆斯也成了他杀戮的对像……

从囚室的另一扇门出来，我发现自己已经置身于墓地。

这里很安宁。墓碑静静地竖着。

墓碑上写着死者的名字。我逐个辨认。

苏利文。这是那个变态杀人犯。

艾迪。这不就是那个胖子吗？

安吉拉。这不正是那个有自杀倾向的神经质的女人吗？

我顿时感到浑身一阵冰凉：莫非我见到的那些都是死人？还是说，我已经看到了这些人的最后归宿？

我怀着极其不安的心情，颤抖着去看最后一块墓碑。

墓碑上的名字是：詹姆斯·桑德兰。



天哪！是我自己！

在刻着我名字的墓碑下，分明有一个新挖好的坑。

那个坑看上去深不可测，似乎在等待着将我埋入。

我突然产生了一种跳下去的念头，神使鬼差地跃入了坑内……

我的眼前是一条长长的台阶。

眼前雾气越来越浓，寒气刺骨。那不是正常的寒冷，那是死亡特有的感觉。

我沿着台阶往下走，越往下雾气越浓，我几乎已经完全被迷雾所包围。

这里应该就是地狱了吧？

我打开了一扇沉重的铁门，这是一个冷库。白色的雾气在四周弥漫。

我看见地上躺着一个死人。艾迪正站在他身边，手里拿着枪，脸上充满了快意。

已经很清楚了，艾迪是个杀人狂，是个极其危险的家伙！

"艾迪！"

艾迪朝我冷冷一瞥，满脸的肥肉似乎因为冷冻而显得有些僵硬。

"他嘲笑我，他竟敢嘲笑我！他说，你这个没用的胖子，你这么笨、这么懒、这么脏，爹妈生你出来干吗？白长了一身的肉，只是浪费皮肤！"

"艾迪，冷静点。"

艾迪情绪依然很激动："是啊，也许我是很没用，也许我是个一无是处的胖子。可你知道吗？人，不管他长得丑也好，长得俊也好，也不管他是聪明人还是笨蛋，最后总是要死的。而一个死人是不会嘲笑我的。所以，我发誓，以后谁再敢对我笑，我就一定要杀了他！"

我竭力压抑着厌恶的心情，试图将他劝下。

"艾迪，你冷静点，我们谈谈好吗？我想你需要帮助。"

艾迪斜眼看着我，那目光令我浑身发毛。

"你？你也在对我笑，你也在嘲笑我，对不对？"

我吃了一惊，不由自主往后退："艾迪，别这样。我是好意……"

艾迪朝我步步紧逼："好意？别装了！你以为我看不出来吗？你心里就一直看不起我，一直在嘲笑我。我们刚见面的时候我感觉到了，你还不承认？"

"艾迪！"

艾迪满脸狰狞："你跟他们是一样的。我现在就杀了你！"

他举起枪对准了我。

我万没想到艾迪竟然会作出这种举动，没等我反应过来，枪已经响了。我看见我的左臂爆出一团血花，一阵钻心的疼痛直透我心肺。

这个混蛋，他打中了我！

眼看艾迪就要开第二枪，我无论如何不能再犹豫了。一个念头在我心里陡然产生：我不杀他，他就要杀我！

我举枪对着艾迪射去，看见艾迪的肩头也爆开一团血雾。艾迪痛苦地哼了一声，转身朝里间逃去。

我毫不迟疑地追了进去。

里间吊满了大块的冻肉，它们悬挂在空中，已经分辨不出是猪肉还是人肉。

艾迪的声音从一块硕大的冻猪排后传来："知道我第一次杀人的感觉吗？那个家伙不停地嘲笑我，可我就那么一下，他就像一条狗一样惨叫着倒下了。杀人确实很简单。詹姆斯，今天你也一样。"

说着，他从猪排后探出身来，朝我开枪。

我们两个像两个野兽一般在冻肉中生死搏杀。

胖子毕竟不够灵活，枪法也欠准。当我绕到他身后时，他还来不及转过身。我毫不犹豫地将子弹射入他那庞大臃肿的身体。我看见鲜血在艾迪身上飞溅开来，他终于轰然一声瘫倒下来。

一切都归于平静。艾迪躺在地上，一动也不动了。

"艾迪？"

我刚才做了什么？

艾迪静静地躺在那里。他死了吗？我杀了他？

不，我怎么可能杀人？我是一个善良的人，我怎么可能杀人！

我刚才到底做了什么？我已经记不清楚了，只看见艾迪满身鲜血地倒下。

鲜血已经在艾迪的身下蔓延开来。我探了探艾迪的鼻息，已经没有呼吸。他的身体已经冰冷。

我杀了艾迪！我杀了人！

一时间，我的头脑中一片空白。

我觉得自己的心跳都停止了。

我杀了人，我是个杀人犯！

在这之前，我曾经打死过不少"怪物"，可是，它们并不是"人"，所以我也没有任何负疚感。可现在，一个活生生的人就死在我手里，这是我无法接受却又不得不接受的事实！

我跟艾迪、跟苏利文、跟那些杀人狂、跟那个红三角恶魔又有什么区别！

我是个杀人犯。

我是凶手。

我真的那么无辜吗？

我真的只是现在才刚刚变成杀人犯？

是不是我心底里一直不愿意承认，其实我早就是个杀人犯？今天杀了艾迪，不过是我本性的流露？

不，绝不是。我杀艾迪完全是迫于无奈，在那种情况下，谁都会举枪自卫的。



心 像

有时，只有死亡才能解脱我们对未知的恐怖。
有时，死亡也是懦弱的代名词。

詹姆斯来到了湖滨饭店——和妻子约定相见的地方。在和小劳拉交谈后，詹姆斯心中更加狐疑。而一盘录像带，似乎解释了一切缘由。

我拉开冰库大门，浓雾扑面而来。我看见四周都是湖水，雾与湖已经融为一体。

一叶小舟系在岸边。它将把我带向何方？

我鬼使神差地走上了小船，解开缆绳，双手划起双桨。

小船悠悠地飘动起来。

我要去哪里？

我不知道，但心底里有一个声音告诉我：往前划，一直往前划，你就能跟玛丽相会。

这里也许就是阴阳界生死河了吧？

我真的能跟玛丽相会吗？

我在雾中追逐着白色的亮点。它是我惟一的方向。

不知划了多久，船终于靠岸了。我这才发现那个亮点原来是一盏航标灯。

我走上岸去，一幢三层的古旧建筑出现在我面前。

我看见了上面的招牌：湖滨饭店。

湖滨饭店？这不正是我跟玛丽相约的地方吗？

我跨河而来，却正来到了这个地方。这一定是命运的安排！

玛丽，你真的会等在饭店里吗？

湖滨饭店是一个历史悠久的饭店，房内陈设充满了古旧的意味。

这里已经空无一人，笼罩着的只有黑暗和死寂。

我只听见自己踩在木质地板上的脚步声。玛丽，你究竟在哪里？

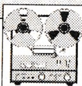
我在服务台找到了一张纸条，上面是玛丽的字迹：

“詹姆斯，你遗忘的那盒录像带我已经替你找到了，放在饭店办公室。我在 317 等你。”

317 房间！那正是当年我和玛丽住在一起的地方。

那盒录像带究竟是怎么回事？我记得那应该就是我在 317 房间用数码摄像机拍摄玛丽的那段录像。





玛丽穿着白色的裙子，有点羞涩地挥挥手：“好了，詹姆斯，别拍了。”她看着窗外，回头一笑：“你知道吗，我在梦里已经好多次梦见那个地方，一直被迷雾所笼罩，很安静，就像一个神秘的庭院。詹姆斯，你答应我，我们还要再去那个地方。”

就是这段录像，又有什么异常？

我已经不记得自己当时为什么会“忘记”这盒像带。玛丽又为什么特别注意它？

这盒像带里难道真的隐藏了什么秘密？

经过餐厅的时候，三角钢琴忽然发出“叮”的声响，吓了我一跳。

我看见劳拉从钢琴上爬了下来。

见鬼！这个可恶的小丫头，她怎么会在这里？

劳拉好像已经忘了在医院里恶作剧的事，问我：“你找到玛丽了吗？”

又是玛丽！

“你认识玛丽？”

“当然，我们一起住，还有贝蒂。”

“贝蒂是谁？”

“我们的护士。玛丽待我可好了。”

玛丽？护士？难道劳拉是……

我看见劳拉手里拿着一封信：“这是什么？”

“是玛丽写给我的。”

我一阵惊喜，把信接了过来。

“亲爱的劳拉，今天是你八岁生日，祝你生日快乐！我很喜欢你，看到你，我就在想，如果我有你这么个女儿该多好。我会让贝蒂护士把信念给你听的。玛丽。”

确实是玛丽的笔迹，千真万确。

我忽然心神一动：“劳拉，你几岁了？”

“哦，我上个月刚刚 8 岁。”

什么？我浑身一震，一股凉气直冲我头顶。这决不可能！

我几乎控制不住自己的情绪。

“撒谎！你这小骗子！”

劳拉呆呆地看着我：“是啊，我就知道你不会相信我的。我就是个爱说谎的孩子。可这件事都是真的。”

“可是，玛丽已经……已经死了三年了……”

无尽的疑惑充满我的心中。这个小女孩显然是跟玛丽同病房的病友。可是，照她的说法，玛丽应该还活着！

玛丽真的还活着？

难道这一切冥冥之中都是玛丽在控制？她这样做究竟是为了什么？

我拿着录像带，迫不及待地赶到了 317 房间。

一样的窗户，一样的茶几，一切都恍如昨日。惟一不同的是，玛丽并不在。

玛丽跟我相约在此，可是，她却失约了！

我看见地上有台电视机，旁边放着录像机。莫非，这是暗示我看那盘录像？

也许玄机就隐藏在录像带中？

带着满腹的疑惑，我将录像带放入录像机中。电视屏幕上出现了画面。

是玛丽，她微笑地从窗口转过身，轻轻地咳嗽。

这画面我很熟悉。

画面似乎受到了干扰，出现杂波。杂波中，分明又重叠着另一个影像！

见鬼！

另一个影像时隐时现。我看见玛丽躺在病榻上,我伏在她身边……

那是玛丽最后的时光。

我的心跳顿时凝固了。我分明看见自己举起枕头,朝玛丽重重地压下去!

天哪……

我闷死了玛丽。

这就是真相!

是我杀害了玛丽!我是杀人凶手!

三年了,我一直试图在脑海中抹去这段记忆,可是今天,这盘录像却无情地将事实揭露出来!

难怪劳拉会那么仇恨我!难怪玛丽要用这种方式来惩罚我!

我真的爱玛丽吗?也许那只是我一直在欺骗自己的话。事实是,我恨玛丽,是我杀了她!

我才是杀人魔王。我应该受到惩罚。

我忽然领悟了,寂静岭是一个存在于人内心最阴暗角落的地方,所有潜意识里怀着负罪感的人都要在这里受到惩罚。

录像带的内容早已放完,电视屏幕上只剩下雪花状的噪波粒子在飞舞。我跪在电视机前,泪流满面。

等待我的惩罚究竟是什么?

收音机忽然狂躁地响起,杂讯中,分明有一个女人的声音在急切地呼唤:“詹姆斯!詹姆斯!”

是玛丽!我听得出她的声音!

玛丽的声音越来越急促:“詹姆斯,我就在离你很近的地方……你快来,我们很快就会见面的!”

不管玛丽是不是已经成了复仇的厉鬼,我必须面对她。

这一天是无论如何逃避不了的。



再见安吉拉

死亡是生命没有意义时的一种选择。
生存并不意味生命的存在。

安吉拉终于选择了死亡,因为她永远不能找到母亲,不能打开心的愁结。

我走出了317房间。整个饭店已经完全变了样。整个墙面似乎已经被大火烧焦,肮脏焦黑的墙纸翻卷而起,露出斑驳残破的砖块。地上已经积满了浊水,天花板上,水如线般泄下。

玛丽的声音在整个楼道里回荡。

“詹姆斯……詹姆斯……詹姆斯……”

声音是那么凄惨哀怨,令人不忍卒听。

我在楼道里焦急地寻找着,寻找着玛丽。

一切都已经错乱了。时空已经完全不存在,这完全是一个失去常理的荒谬世界。

一楼的楼梯口燃着熊熊大火。

我看见安吉拉正站在火中央,呆呆地看着墙上的一幅画出神,那幅画上是一个扭曲变形的人体。

安吉拉发现了我,面露惊喜的神色。

“妈妈!”

她朝我扑了过来,用手抚摸着我的脸:“妈妈!妈妈!我终于找到你了!”她的手忽然僵住了,在那一瞬间,她终于从幻觉中清醒过来。

“哦,是你。”

她显然无比失望。

“妈妈是不会回来了,一切都该结束了。那把刀,你拿着吧,我不需要了。”

她缓缓地转过身,木然而坚定地朝烈火中走去。

我想上去阻止她,可是扑面的烈焰和浓烟使我不能再往前半步。

我只能看着安吉拉消逝在烈火中。或许,这就是她的归宿。



再见,心魔

真正的恐惧从来都是生命阴暗的自己。
战胜自己才能维护脆弱的生命。

不论玛利亚怎么死在行刑者手中,她都会因为詹姆斯的存在而再生。詹姆斯终于明白玛利亚是诱惑的根源。她不是玛丽,而是自己——自己不能疏导的恶念。只有亲手杀死玛利亚,才能从噩梦中找回自己。

我黯然地离开了楼梯口,眼前的景像又变了。

我走入了一个血迹斑斑的空旷的大厅,这里仿佛是某种仪式的举行场所。

“詹姆斯!”一声凄厉的惨叫。

是玛丽亚!

我抬头看去,眼前的景像令我毛骨悚然!

只见玛丽亚被倒挂在架子上。两个头戴红色三角头盔的行刑者正手持长矛,站在她两边。

玛丽亚那蓝色的眸子看着我,目光中充满了无助和企盼。

玛丽亚已经在我眼前死了两次,这次难道还是难逃被杀的命运吗?

“不!”

已经迟了,两柄锋利无比的长矛深深刺入了玛丽亚体内!

玛丽亚像一只被弄坏的玩具娃娃一样耷拉下来。鲜血如涌泉般喷出。

够了!

望着那两个行刑者,我忽然明白了一切。

玛丽亚一次次在我眼前被杀,就是要用这种方式来惩罚我,让我最痛苦的记忆一次次地被深挖出来再现!

这就是我在寂静岭受到的惩罚。

我因为极度的自责,所以出现了玛丽亚。现在,我必须结束这个无尽的梦魇!

我举起枪,朝那两个行刑者奋力一击。我将所有的怨恨、痛苦、无奈、悔恨都用子弹发泄出来。

两个行刑者终于倒下了。它们是被自己的长矛戳死的,它们处决自己的方式跟处决别人完全一样。

我飞快地穿过狭长的走廊。我已经明白了真相。

“玛丽,今天感觉好些了吗?你看,多美的花。”

“送花给我干吗?我都快死了……你这是不是咒我早死?……看看

我这样子，因为药物和化疗，我简直都像个老太婆了……你一定不要我了……我知道你就是盼着我早死，你可以去找别的女人……我知道，我都知道！你走，你快走！我不要看到你！”

她忽然哭了，那样的伤心欲绝。

“不，詹姆斯！别走……你别走……我很孤独……求求你别走……”

我沿着梯子往上走，螺旋向上，来到高处一个空旷的仓库。

偌大的仓库，只在中央放了一张床。那张床我记得很清楚，玛丽就是在那里度过了生命的最后岁月。

我看见一个身影伏在窗边，背对着我。金色的发辫，白色的裙子。这是一个我再熟悉不过的背影。

是玛丽！

她转过身来。这一次不会错了，确实是玛丽。她的脸色蜡黄，面容憔悴，可是，确实是我的妻子玛丽。

“玛丽，你还活着？”

玛丽扳着脸：“詹姆斯，你什么时候才能不犯错误？玛丽已经死了，是你害死了她！”

我浑身一震，这不是玛丽，虽是她的模样，却依然是缠我不放的玛丽亚！

玛丽亚是我的心魔。它让我永远陷入无尽的自责中而不能自拔。

但是现在，我必须摆脱这一切！

“玛丽亚，请离开我，我已经不需要你了。”

“不，你绝对别想摆脱我！”玛丽亚眼中射出饥渴而执着的目光。

一瞬间，她幻化成一个鬼魂，疯狂地过来噬咬我的心。

我只能举枪迎击这个鬼魂。

枪声响处，她倒下了。脸上含着淡淡的微笑，喃喃地呼唤：“詹姆斯……詹姆斯……詹姆斯……”

我含着眼泪，把枪口对准了她，闭上了眼睛。

玛丽躺在床上，阳光从窗户射入，照在她苍白的脸上。

砰……一切都该结束了。



再见，寂静岭

活下去往往比死去更难。
虽然生活看上去总那么可爱……

詹姆斯终于用心读懂了妻子留下的遗书。而玛丽也用她温柔善良的心怀化解了寂静岭中的血腥和迷雾。从地狱里回来的詹姆斯，终于找到了活下去的勇气和意义。

她轻轻地咳嗽着：“詹姆斯……詹姆斯……”

我跪在玛丽床边：“玛丽，我是个有罪的人。我不想看你再这么受折磨，我想让你早点解脱……不，不对，我在欺骗自己。事实上，我心里是想要你死，因为我无法再忍受这样的生活！真的，是我害了你！”

玛丽看着我，淡淡地微笑：“詹姆斯，如果你说的都是真的，可为什么你的脸上那么哀伤呢？”

我呆呆地看着玛丽。

玛丽的脸虽然苍老，但很美丽。我觉得玛丽从未像现在这样美丽过。

“詹姆斯，你的眼睛骗不了我。不要再责备自己。我的死，不是你造成的。”

她将一封信交到我的手中，眼中包含深情：“去吧，你现在可以解脱了，自由地过你想过的生活吧。”

我并没有杀玛丽，但是我有过要她死的念头，这就是罪。

玛丽死了。我不能阻止死神从我手中夺走她，这就是罪。

所以，我必定要受到惩罚。

最后的信

THE LAST MISSIVE

在我悸动的梦中，我看见了它，寂静岭。你曾答应过我，要再次带我去那里，可你没有。

现在我一个人在那里很寂寞。在我们当年的老地方，我等着你。

我等着你，忍受着病痛的折磨，满怀着憧憬与期待，等着你。

可是，你没有来。

我等啊等啊，失望占据了我的心灵。我不知道，你是不是恨我。

你来看我的时候，脸色总是那么阴郁。我不知道你在想什么。我不知道自己做错了什么，让你如此难过。我不知道你究竟是不是恨我？

医生说我明天就可以回家了。我知道她这话的意思并不意味我的病好了，恰恰相反，她是给了我最后一次机会。是的，我很迫切回来看你。可是，我又有些担心。我不知道你是不是真的希望我回去，希望再看到我。

当我知道我得的是什么病的时候，我已经绝望了。我感到生命已经对我毫无意义。那些日子，我的脾气很坏，我一定对你莫名其妙地发了很大的火。你一定感觉很痛苦。也许，你会因此而恨我。

可是我想让你知道，詹姆斯，其实我是多么的在乎你，多么的爱你！我无法忍受你不在我身边的日子！

我希望永远在你身边，永远不离开你。可我知道，这一切都不现实。

我知道是我拖累了你。我知道，如果我真心爱你，我该怎么做。

我应该让你摆脱这种羁绊，还你自由的生活。那才是对你真正的爱。

好了，写得太多了，我有些累。

我已经告诉护士，让她在我死后才把这封信交给你。换句话说，当你收到这封信的时候，就意味着我已经离开了人世。也许我们就将这样永久分离，可是我已经很满足了。毕竟我们曾一起拥有过那么长久的美好时光。

谢谢你，詹姆斯。你让我这一生都很快乐。

詹姆斯，我爱你……

我站在玛丽的墓碑前读着这封信。清晨的微风轻轻吹拂在我的脸上，我闻到了泥土味的新鲜气息。

一只色彩斑斓的蝴蝶停在玛丽的墓碑上。它忽然振翅飞去。

阳光下，蝴蝶的翅膀闪现出绚丽的色彩。那是生命的颜色。

（完）

《寂静岭2》评论集

源自心灵深处的恐惧

文/张弦



由KONAMI说开去……

KONAMI曾经制作了大量的商业化游戏软件，从火爆的《魂斗罗》、《沙罗曼蛇》，到风靡一时的《跳舞革命》、《疯狂打碟》应有尽有，给人感觉是一个极其迎合市场的公司。不过KONAMI有时候也会出一些“另类”作品，除了保持应有的商业卖点之外，还试图注入一些有深度的理念。在AVG类游戏领域，KONAMI的两部惊世大作——《燃烧战车》(METAL GEAR)系列和《寂静岭》(SILENT HILL)系列就是其中代表。

小岛秀夫的《燃烧战车》系列，从PS版的《燃烧战车·固体》，到PS2版的《燃烧战车2·自由之子》，都已经具备了很多超越游戏范畴的要素。小岛秀夫赋于《燃烧战车》以极其深刻凝重的主题：反战。游戏过程中贯穿大量的剧情，大段的对白，为的是反复向玩家阐述哲理，表达导演的理念，探讨关于战争、和平、人生、爱情的命题。这个游戏似乎不仅仅是让人通关而已，更是让玩家在这一过程中获得心灵的涤荡。所以才会有固体蛇和梅丽尔关于杀人的对话，才会有固体蛇和博士关于核武器危害的探讨，才会有女狙击手“狼”临死前的大段抒怀，才会有固体蛇和液体蛇关于自身存在价值的辩论……而这一切，以往都应该是电影作品中具备的要素，对于玩家来说，这些都属于相对“沉重”的东西。也正是这些要素，使《燃烧战车》系列成为一部具有相当思想深度和展现电影艺术的游戏作品。

当然，就游戏本身来说，《燃烧战车》依然还是一个动作性极强、紧张感和爽快感并存的游戏，主角也是一个英雄，整个游戏也可以说是正邪之间的较量，这一切都还没有离开常规游戏的某些范畴。但《寂静岭》就走得更远了。



恐惧的本源



《寂静岭》的制作理念，就是要寻求“真正意义的恐怖”。

什么是恐怖?我们究竟害怕什么?我们了解自己的内心深处吗?

我们可能会被突如其来的巨响吓一跳，也可能被一个形象古怪的动物吓一跳，但这并不是真正的恐惧。

真正的恐惧是：我们害怕不可知的命运，我们害怕生活的压力，我们害怕失去最亲爱的人，我们害怕失去现在拥有的一切，我们害怕有一天突然发现自己并不是自己。

这才是源自内心深处的恐惧。

在每个人的内心深处，总有一些不愿意被唤起的记忆。也许这些记忆太令人痛苦，所以被深深压抑在潜意识中。人们也许以为自己已经忘却了那些不愉快的记忆，但是，往往就在最不经意的时候，潜意识的记忆会显露出来。许多人所做的噩梦正是这种记忆残片的扭曲展现。

如果将潜藏在人内心的恐惧激发出来，那就是恐怖的极致。

所以，像《夺命狂呼》、《去年夏天谁搞鬼》这类影片只能叫惊悚片，它只是依靠一些刺激性画面或突发事件令观众受短暂惊吓；但是像《闪灵》、《午夜凶铃》这一类却是真正意义上的恐怖片，它依靠气氛的营造来制造心理悬念，依靠接受者自身的联想将这种恐怖感无限地扩大。希区·柯克的心理悬念片，斯蒂文·金的恐怖小说也都是这种类型。同样，在游戏范畴，《生化危机》系列也属于惊悚类，而《寂静岭》却真正属于恐怖类——尽管，它们粗看上去似乎很相似。

惊悚类满足了人们“受轻微虐待”而寻求“无害刺激”的心理，在整个历险过程中遭遇有惊无险的事件，最后获得心理上的宣泄，所以最终心情总是很舒畅。而恐怖类恰好相反，整个过程也许并没有太多的惊险事件发生，但一直被一种令人窒息的压抑气氛所笼罩，时时诱发人们“疑神疑鬼”，最终心情会变得极其郁闷，也许很长时间都难以自拔。比如，玩《生化危机》的时候，玩家可能会被破窗而入的狗吓一跳，但更多的是用霰弹枪轰爆僵尸脑袋的爽快。《寂静岭》则不同，游戏过程中并没有太强的敌人，可是玩家即使有再好的武器也没有安全感，因为那种危险是不可见、不可知、不可预测的，玩家仿佛觉得自己陷入了一个完全无法摆脱的梦魇之中，而这种在噩梦中无法醒来的感受几乎人人都曾有过。当完成这个游戏之后，玩家也绝对不会有舒畅感。

通常来说，游戏都应该是为了给人宣泄，使人爽快，让人缓解生活压力而制作的，玩家不管在游戏中如何历经艰险，打穿之后都应能感觉心情无

比愉快。以这点来看,《生化危机》系列虽然不够恐怖,出发点却也没错,完全符合常规游戏的要求。可是《寂静岭》系列却完全相反,整个游戏一直让玩家处于极度的压抑之中,并不断将人内心中最黑暗的那一面诱发出来。特别是《寂静岭2》,让玩家时时刻刻陷入联想与反思,唤醒自己潜意识中那些痛苦的记忆,跟游戏主角一起反复对自己进行"灵魂拷问"。结束游戏之后,玩者的心情仍会处于极度的抑郁之中。这其实已经违背了传统意义上游戏的目的了。

《寂静岭2》的恐怖效果也跟玩家的个性气质、人生阅历有关。越是敏感脆弱、富有想象力,容易接受暗示的人,越是曾经经历过某些心灵痛楚的人,就特别容易感受到恐怖。而那些粗心的、年幼天真、不谙世事的人,也许只会觉得这个游戏令人昏昏欲睡。所以,玩《寂静岭》系列,成年人比孩子更有感觉。

《寂静岭2》的"另类"正体现在此。

另类的人物设定



以往的游戏主题都很简单,无非是善恶之争,主角通常是一个"纯洁"的"正面人物",同"邪恶势力"搏斗。《生化危机》就是这样,主角是正义的警探或STAR特种部队成员,为了查清病毒泄露之谜,百折不挠,最后终于毁灭了科学狂人企图制造病毒统治世界的美梦。

而《寂静岭2》却全然不是。主角是一个内心有严重心理障碍,潜意识里充满了犯罪感与自虐情结的人,他所面对的也不是什么外在的"妖魔鬼怪",而是自己内心深处的黑暗。"寂静岭"也其实并不是指一个客观的世界,而是一个存在于每个人内心深处黑暗的主观世界。在"寂静岭"中的所有遭遇,都是主角揭开自己潜意识最深层的一次心灵旅程。整个游戏充斥着对"罪恶"的探讨,风格跟电影《七宗罪》极为相似。游戏中处处可见弗洛伊德精神分析的影子,大量富有隐喻意义的具象,还有许多诸如性饥渴、性虐待、性罪错等变态心理……这种理念,即使作为一部电影来说也是具有相当深度,用在游戏里就似乎更显得奢侈。但《寂静岭2》大胆地使用了,这就使它的深度远远超出了通常意义上的游戏。

《寂静岭2》中所有的出场人物都是有所象征的。主角詹姆斯、神秘女郎玛丽亚、小女孩劳拉、胖子艾迪、神经质女人安吉拉,以及那个带着红色三角头盔的恶魔"红色金字塔",都有其深刻的寓意。

游戏的开头,便是主角詹姆斯接到在三年前就已死去的妻子玛丽的信。信写得很忧郁凄美:"在我悸动的梦中,我看见了它,寂静岭。你曾答应过我要再次带我去那里,可你没有。现在我一



个人在那里很寂寞。在我们当年的老地方,我等你。"死人是不可能写信的,这封诡异的来信一开始就把人带入超现实的迷幻境界。究竟玛丽死了没有?玛丽究竟是病故还是被谋杀?詹姆斯心底里到底潜藏了怎样可怕的秘密?游戏便在这重重悬念中展开。

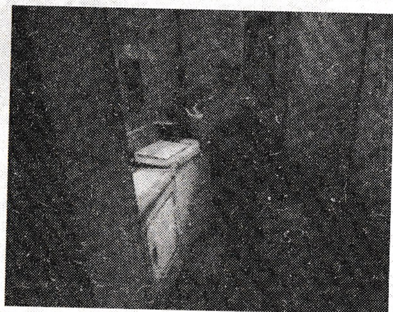
也许现实生活中是有寂静岭这个地方,也许多年前詹姆斯和玛丽真的在那里度过假,但现在的寂静岭,显然已经不是一个真实存在的地方,而是存在于人的内心深处的"赎罪之地",所有内心认为自己有罪的人都会来到这里,接受命运给他(她)的惩罚。

男主角詹姆斯的心灵深处一直被"犯罪感"所折磨。三年前,妻子得了绝症,深爱妻子的他经常来医院探望。可是精神已经崩溃的妻子情绪很坏,经常莫名其妙地朝他发火,并无端指责他。望着形容枯槁的妻子,詹姆斯不由问自己,这样拖下去真的值得吗?妻子的病已经无药可救,现在只是在等死,而自己的毕生精力却被完全拖在这上面。明知妻子必死却改变不了这结局,只能慢慢等待那一天的到来,詹姆斯被这种无奈的痛楚已经折磨得生气全无。

妻子死了是短痛,而眼下却是漫无边际的长痛,如此拖下去只会增加两个人的痛苦。在那一瞬间,詹姆斯忽然想到了安乐死,他觉得这是解决问题的最好办法。可是转瞬间他就因为自己有这个念头而感到痛悔自责:他是那样地爱玛丽,怎么能够杀害她!在詹姆斯这种反复矛盾的痛苦中,终于有一天,玛丽离开了人世。极度沉痛的詹姆斯因为自己有过让妻子安乐死的念头而陷入更大的折磨,在他的潜意识里,他认为是自己杀害了妻子,所以他一定要受到惩罚。

在寂静岭,所有人都说他是杀死玛丽的凶手。他遇到了一个长得跟妻子一样,但更加年轻性感的女郎玛丽亚,可玛丽亚却一次次地死在他面前,让他一次又一次体验眼看所爱的人死去却不能相救的痛苦,而这种体验正是玛丽死时詹姆斯的感受。空气中经常回荡着"詹姆斯"的呼唤,那正是妻子临终前的最后呼唤。

同时,詹姆斯的妻子死在医院,也令他从潜意识里憎恨护士、害怕医院。所以,詹姆斯在寂静岭遇到的鬼,都和女体有关:或是被紧身衣束缚的女人,或是只有半截身子的女体,或是那些气势汹汹的护士。而医院在詹姆斯的眼睛里显然是世界上最恐怖的地方,病房如同监狱一般,到处充满了死亡气息。无论是玛丽亚被害,还是那些纠缠住詹姆斯的女鬼,都是寂静岭对詹姆斯的惩罚,其实也就是詹姆斯的自我惩罚。



玛丽亚是詹姆斯矛盾心理造就的一个幻象。她可以说是玛丽的另一个投影。她长得跟玛丽一样，但个性完全相反。玛丽文静、朴实，而玛丽亚热情、性感、富于挑逗，一身白裙的玛丽和一袭红裙的玛丽亚正是鲜明的对照。玛丽亚是詹姆斯潜意识里完美的妻子。特别是当詹姆斯被容颜憔悴、奄奄一息的妻子所缠时，内心潜意识里更是渴望年轻、活泼、性感的玛丽，于是玛丽亚便诞生了。玛丽亚是詹姆斯自我惩罚的手段，她每次在他眼前被杀，都是当年玛丽死在病院里的一次次投影，每次都让詹姆斯感觉到自己的软弱无用而陷入极度的痛苦。

游戏中两个迥然不同的结局，正表现了詹姆斯矛盾的两种心态。在MARIA结局中，詹姆斯亲手打死了已经变成怪物的妻子，最后跟着玛丽亚一起离开寂静岭，说明他已经决心摆脱妻子对他造成的梦魇，他要按照自己的意愿，重新开始自己的生活。而在LEAVE结局中，他意识到了玛丽亚是因为他要自我惩罚而存在，而他现在已经想明白，他是爱妻子的，所以并不应该存在杀妻的罪恶感，因此他已经不需要玛丽亚。但是魔鬼化的玛丽亚不肯放过他，詹姆斯只有将她打死，才能彻底摆脱。最后是詹姆斯的幻觉：在妻子床边，妻子原谅了他的一切。困绕詹姆斯多年的心病终于了结了。

小女孩劳拉其实是玛丽患病住院时同病房的病友。当时，她深受玛丽的照顾，很喜欢玛丽。詹姆斯每次来看望玛丽，因为心事重重而显得脸色阴郁，而玛丽因为情绪低落也莫名其妙地跟詹姆斯吵架。在劳拉天真的眼睛看来，是詹姆斯待玛丽不好。所以，劳拉才会在寂静岭里对詹姆斯说“其实你一点也不爱玛丽”，她才会一次又一次地对詹姆斯进行捉弄。8岁的劳拉不谙世事，天真无邪，心中没有罪恶，所以在她的世界里并没有什么妖魔鬼怪，寂静岭对她来说只是个风景如画的城镇。所以，当那些成年人被鬼怪所累时，劳拉却能大模大样、平安无事地在街上游荡。

从某种意义上说，艾迪和安吉拉都是跟詹姆斯一样的人，他们都是内心有极强的负罪感，所以才会来到寂静岭“赎罪”。事实上，这三个人最后都受到了惩罚。

艾迪是个胖子，从小父母离异，没有享受到家庭的温暖。他长期以来一直被别人嘲笑，内心极度自卑。终于有一天，他忍无可忍，狂怒之下杀死了那个嘲笑他的人。当他看到那个人像条狗一样死去时，他的杀戮之心忽然膨胀，他终于找到了让极度压抑的自己获得解脱的方法，那就是杀人！他认为，无论美的、丑的、聪明的、愚笨的，最后总是要死的，而死人是不会嘲笑他的。所以，他看到再有人嘲笑他，就必定要杀了他。但是艾迪内心也极其虚弱，詹姆斯刚遇到他的时候，他正在马桶上不停地呕吐，这就是一种病症的表现。当人第一次杀人时候就会有这种反映，不停呕吐、心慌、失眠、暴躁等。而且詹姆斯还没发问，艾迪马上就有神经质地表示自己没有杀厨房里的那个人。艾迪在这种内心的折磨中逐步走向变态，最后变成“看到有人对我笑，甚至看我一眼，我就要杀了他”的极度狭隘疯狂的心态。这种心态导致他向詹姆斯出手，最终被詹姆斯所杀，受到了惩罚。而这对詹姆斯来说也是一种惩罚。詹姆斯被迫杀人，杀死艾迪之后他都几乎不敢相信自己刚才所做的事，而这个经历更是加重了詹姆斯认为“自己是杀人犯”的念头，让他深深陷入到这种折磨中而不能自拔。

安吉拉是个精神极其不稳定的神经质女人，并且伴有一定的狂躁、人格分裂和自杀倾向。安吉拉杀了自己的父亲，也可能杀了自己的母亲、哥哥，也有可能是安吉拉的父亲是个恶棍，一家常受他的侵扰，她的母亲和她都经常受到过父亲的殴打，而在她受父亲的性侵害时，她的母亲和哥哥在一旁无能为力，安吉拉在癫狂之下杀死了自己的一家。还有可能是安吉拉的父亲先杀了安吉拉的母亲、哥哥，又要强奸安吉拉，被安吉拉所杀。总之，安吉拉全家都死了，这是事实。在墓地，詹姆斯第一次遇见她的时候，安吉拉说她到寂静岭来是为了寻找自己的母亲，又说她认为哥哥和父亲应该也在墓地。这就说明在安吉拉潜意识里认为她的父亲和哥哥已经死了。在变异的饭店，安吉拉呆呆地注视着一幅奇特的画，这幅画上有着一个呈扭曲状的奇特的人体，这暗示着安吉拉扭曲的精神状态。而当安吉拉看到詹姆斯时，她竟然脱口而出“妈妈”，说明她在竭力逃避事实，不得不制造幻想来麻痹自己。但当她最终认出詹姆斯时，她已经认识到幻像终究取代不了事实，她因为自己的罪错必须受到惩罚。既然詹姆斯不愿把她自杀用的小刀还给她，她只有选择自己投身火海。

魔王“红色金字塔”是詹姆斯根本无法打死的人，而且他每次出现，都是在做着跟性有关的事：强奸或性虐待。其实，这个“红色金字塔”正是詹姆斯内心罪恶的体现。詹姆斯的妻子死了三年，这三年里詹姆斯一直过着单身生活，也就是说一直处于性压抑状态。这种鳏夫式的生活方式很容易产生某些性幻想，所以詹姆斯才会看到“红色金字塔”。而魔王的攻击对象只有詹姆斯和玛丽亚。攻击詹姆斯，表现了詹姆斯一直想要惩罚自己的潜意识；而攻击玛丽亚，则说明在詹姆斯的



潜意识中，他一直认为是自己害死了玛丽。所以，"红色金字塔"可以看作是詹姆斯潜意识的体现。

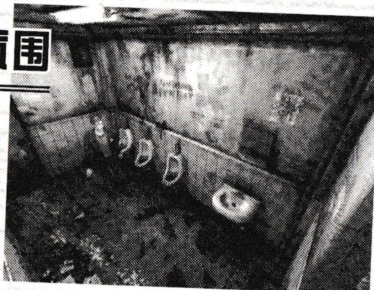
在游戏结尾，玛丽那一封感人至深，长达 5 分多钟的信揭开了一切谜底。事实上，玛丽一直很爱詹姆斯，很害怕失去他。所以，当她得知自己得了绝症、死期临近时，心情变得极其沮丧而狂躁。她毫无理由地责骂詹姆斯，说"你一定期望我早死，好去找别的女人"，但清醒过来后又很后悔。詹姆斯的忧郁她看在眼里，她终于意识到，如果真正爱詹姆斯，就不能拖累他，应该还给他自由幸福的生活。她最后自己选择了安乐死，坦然地离去。寂静岭，正是她在病痛折磨中，心中期待的那个美丽安详的乐园。她在临终前写下这封信，交给了护士，让护士在自己死后，把它交给詹姆斯。

其实，所谓詹姆斯接到三年前亡妻的信，就是这一封。可能是詹姆斯去医院，护士把信给了他，也可能是詹姆斯自己发现了这封信，心中受到极大震撼，所以诱发了寂静岭之旅的幻觉。

类似詹姆斯失去亲人的痛苦，以及那种自责的心态，很多人都有过。所以，在跟着詹姆斯一起遭遇恐怖事件的同时，也经常会把自己代入其中。而这正是游戏编制者的初衷。



全力营造恐怖氛围



早在多年前 PS 上推出《寂静岭》的时候，人们就感受到这个游戏的制作理念很特别，虽然沿用了类似于《生化危机》的系统，却在"恐怖"二字上下了很大工夫，营造出远远超过《生化危机》的恐怖效果。《寂静岭 2》更厉害，用"恐怖"一词已经不足以形容这个游戏。这次它完全摒弃了《生化危机》中常用的那种"惊吓型"的"硬吓人"效果，全部依靠气氛营造来制造心理悬念。

应用 PS2 的机能，《寂静岭 2》的恐怖效果得到极大的体现：扑面而来的浓雾、逼真之极的实时光影、虚拟 3D 音效，令玩家置身于一个极其"真实"的恐怖世界中。

游戏的编制者一定很了解人性的弱点，处处针对玩家最软弱的那一面设置恐怖点，正所谓"你最怕什么就来什么"。游戏中充满了迷雾、黑暗，玩家可见范围很小，永远不知道前面将会出现什么，内心对"未知"的恐惧被彻底激发出来。玩家仿佛置身于一个永远无法摆脱的梦魇中，被压抑得无法呼吸。事实上，人最害怕的正是面对自己的内心，害怕自己的"心魔"。《寂静岭 2》却正是要将这"心魔"诱发出来。

综合一代和二代，我们发现游戏中出现最多的场景是学校、医院、监狱。这是有意设置的。我们谁都不会忘记小时侯在学校面临考试时的恐惧焦虑心情；我们也都知道医院是很多人最后的归宿，实际上是个死亡之地；我们更知道监狱的所代表的是禁锢、迫害、死亡。我们潜意识中最害怕的正是这些东西。

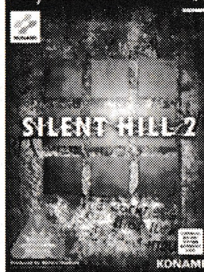


音响效果一直是制造恐怖气氛的强有力手段，在玩家很难看清东西的时候，各种诡异的声音就会引发玩家的各种想象。这些恐怖的音响效果能够引发人的心跳、脉搏、呼吸变化，使人更真切地陷入这无法自拔的恐怖环境。

为了强化恐怖效果，游戏编制者甚至在画面上加入雪花状的"干扰粒子"，使这个游戏的画面呈现出一种老片子的陈旧感。也许有很多玩家认为《寂静岭 2》的画面有些"粗糙"，其实却是游戏编制者故意为之。这些干扰杂波其实是可以去掉的，这样一来，画面固然是清晰细腻很多，但恐怖效果也因此大大下降。原来，加入了干扰杂波，使得很多场景变得更朦胧，更深不可测，同时也加重了人内心的烦躁感。由此一例便可看出制作者的良苦用心。

此外，游戏中的街道、屋舍、家具等各种景物太过逼真，同现实生活中颇为相似，所以很容易让人产生联想，即使已经结束游戏，面对现实生活中的景物仍然会有不适之感。

对玩家而言，独自在家、夜晚一人、关了灯、开大音量，在黑暗中玩《寂静岭 2》，那是一种极其心悸的经历，也是对心理承受能力的强大考验。



■发售日：2001.9.27
■发售价：6800 日元

《寂静岭 2》在日本受到的关注怎样？

虽然国内不少专业玩家对《寂静岭 2》推崇倍致，但在日本的情况却并不令人欢欣鼓舞。在日本最权威的游戏杂志《FAMI 通》统计的家用游戏期待排行榜中，《寂静岭 2》虽然因为一代的成功而受到部分日本职业玩家的期待，但在期待榜中的排位始终不能与其它重量级作品相比。在有排名统计的前 30 位中，《寂静岭 2》最高位是在 9 月初获得的第 13 位，而在发卖前一周，期待排名只是第 19 位而已，这同大作离发卖日期越近，玩家期待值越高的规律有点背道而驰。

《寂静岭2》评论集

心理暗示与隐喻

由于文化的差异，使得“寂静岭2”这样一款出色的恐怖游戏在日本的销量极为悲惨。除去本身的游戏性不提，内在具有的许多附载内容也容易被玩家所忽略了。关于此作的剧本，因为已经有了张弦这样的专业人士进行分析，不容我在这里多作赘言。而我所注意到的，是该作剧本构成中无数心理暗示以及隐喻的内容。

借由张弦的小说和剧本分析，大家一定明白了此作的中心主题是剖析人类面对内心罪恶和如何赎罪的过程。系列一贯所有的压抑气氛为这个深沉的主题压住了脚，无论是主人公詹姆斯逐步剖开内心罪恶的过程，还是游戏中其他具有罪恶意识的人物的穿插，都使玩家在视听受到“折磨”的同时，产生了极大的心理负荷。张弦曾开玩笑说过，每玩一次《寂静岭2》，都必须换上《真·三国无双2》这样的游戏来作调剂，固然幽默，确是实情。



未知构成的恐怖

任何的恐怖都是由“未知”所构成，即便是上古种种神话传说和荒诞不经的妖魔鬼怪，也都是自然知识尚且缺乏的人们，对不可了解的自然现象的一种主观构想和解释。在恐怖游戏中，无论运用了什么样的题材和表现方法，“未知”仍然是提炼恐怖感觉的全部中心。我一直认为《生化危机在恐怖感（暂和游戏性无关）上远远的超过以后历代各作，就是在对“未知”因素解构的手法上比以后各代更恰当，更有构想，而不仅仅因为“情人总是老的好”。然而，在所有的恐怖游戏甚至包括恐怖电影之中，光有未知的悬念是不行的，人的心理对于外物的刺激会有起伏不定的情况。意料之外的场面发生在眼前会使心理的波动达到一时的峰值，但如果长时间重复同样的刺激，心理的疲劳程度和适应性都会增加，逐渐达到熟视无睹的状态。就好比“生化”以后各代，猛然出现的丧尸成为游戏主体的桥段，也就不令人感到恐怖了。关键是在提供悬念的同时给与一定的暗示和线索，延长心理的不安和降低心理疲劳值，这样才能更有效的使受众更长时间的置身于恐怖之中。

文 / Silence



由人物暗示链接而来的未知

以游戏中为例。玛丽存在的信息从一开始就以不同的手段进行暗示：山道上阅读的信、刚拿到收音机时玛丽缥缈的语音、乃至于公寓里飞满蝴蝶的卧室，无一不是为照应以后解剖真相的线索而服务。玛丽亚的出现构成了最大的悬疑：她是谁？为什么会和玛丽如此的相像？虽然玩家在这时未必能马上想到这是詹姆斯臆想中构造的虚幻人格，但对于玛丽本身存在的疑问，无疑已经堆上了玩家的眉头。

与安吉拉在墓地相遇，并非简单的为安吉拉以后明确自己过往而作铺垫。白雾弥漫，墓碑冰凉，死亡的信息直透画面而来，虽然玩家在这时并不能确定玛丽已经是亡人，但隐隐的直觉却令玩家产生了极大的不安，开始猜测玛丽的情况。这个暗示来得自然而简洁，不光是为了最后透露玛丽已死的真相作铺垫，同时也在交代安吉拉的线索，加上玛丽亚出现时产生的极大意外，很好的完成了剧本构成的高度凝聚性。艾迪和劳拉的会面也是如此。艾迪登场的样子是蹲在便器边上激烈的呕吐，使人直观的产生心理厌恶和焦躁，艾迪也同时给人留下一个懦弱的印象，发展到最后因杀人而变狂，悲剧意义不言而明。更重要的是，通过安吉拉站在墓地的暗示告诉玩家玛丽已死，艾迪的出现同时也在暗示着詹姆斯本身的罪恶意识。虽然游戏通关后我们明白玛丽并非詹姆斯所杀，但他曾有过的杀妻以解除痛苦的念头长期困扰着他，敲笞他的灵魂。虽然他没有像艾迪那样呕吐过，但他沉浸在忏悔和不安中潜意识的痛苦却远远的超过了艾迪。两个重要的真相都通过两位“配角”的登场作了暗示。

劳拉的出场更是不可马虎。随着詹姆斯和劳拉的接近，我们都能明白她第一次出现时干的那件“坏事”（把钥匙踢远，不让詹姆斯拿到）仅仅是调皮的恶作剧而已，但相信每一个进行到这里的玩家都会觉得背上有一些凉气。

从每个人的结局来看，劳拉似乎没有悲惨和令人心惊的经历，但当詹姆斯通过录像带已经了解到玛丽早在三年前死亡的实情后，劳拉一句“她上个星期还给我过完生日”一下子将人推入五里雾中。可能我们会明白她指的是玛丽亚这个虚幻人格，同时这个小女孩也成为了詹姆斯意识幻境的惟一见证者。代表着詹姆斯对玛丽诚挚的感情，却借着劳拉的嘴斥责自己这个“杀人凶手”（其实他并不是，但在意识中已经承认自己是杀害妻子的凶手了），故事的悲剧性也得到了完整的体现。

这些是属于结构运用上的心理暗示，一些细节方面的暗示更是不胜枚举。艾迪的死，玛丽和玛丽亚两个人格交替出现并重复死亡，安吉拉交给詹姆斯的刀，无一不在暗示着詹姆斯为了使妻子的灵魂得到安息，最后还要重复一次将妻子杀死的过程。一遍遍的重复玛丽的死亡，时时刻刻折磨着詹姆斯和玩家，又利用医院和监狱阴森的氛围来归置对詹姆斯的惩罚，对于无形中代人游戏的玩家而言，完全是一种“毫无人道”的折磨。如果心情不好，处境不顺的朋友来玩这款游戏，即便不发疯也一定更加消沉。



铁面下隐匿的罪恶意识

心理暗示只是一个方面，游戏中存在的种种隐喻是加重这款游戏恐怖和压抑更重要的因素。

在种种怪物之中，那个头上顶着三角铁的家伙无疑是詹姆斯最大的敌人。由于缺乏资料和知识不够，我无法猜出这种怪物的原型来自哪里，但一番胡思乱想却令我想到了中世纪史上有名的“铁面人”。大家借由大仲马的名著《三个火枪手》和那位堕落的天才少年演员迪卡普里奥主演的电影“铁面人”，一定已经很熟悉这段故事了吧。路易十四的暴政使得人民有心推翻他的政权，而少年剑客达达尼昂却想到了利用别人代替这个暴君的办法。他和伙伴在巴士底狱找到了一个头戴铁制面具的囚犯，并且了解到这名“铁面人”其实是路易十四的胞弟菲利普，因为路易害怕王权受到弟弟的威胁，把菲利普下到狱中，用铁制面具遮住菲利普和自己极为接近的相貌，以求蒙骗世人。结局自然是路易受到了残酷的报应——戴上弟弟的面具被带走。而一变成为路易十四的菲利普却成了法国历史上的英明君主。

文学名著和电影中就是这样的，但是1891年伟大的密码学家巴泽里斯却宣布，他根据一封路易十四时代的密信破解了铁面人之谜：这个铁面人是当时的布隆德将军，他由于拒绝执行命令而被监禁，而并非像小说中那样是具有传奇色彩的王弟菲利普。无论这名囚犯在历史上的真实身份是什么，我们可以借着这段故事化成一个公式，代入到《寂静岭2》中，竟是完全符合。因为无罪的罪名（无意争夺王位的弟弟，一直维护王权的将军，等同于詹姆斯意识中曾经产生过杀死妻子的罪恶念头）被囚禁到监狱中（詹姆斯无尽的忏悔和不安就是他的监狱），并且为了不泄露真相而戴上铁面具（虚幻的人格欺骗自己玛丽一直活在世上），最后受到了“铁面人”的报复，夺走了自己的王位，从而使自己的罪受到了同样的刑罚（没有杀害妻子的詹姆斯，因为自己曾经产生过的罪恶意识而不得不在最后真正的“杀死”妻子的亡魂，无罪的詹姆斯用罪罚的手段报应了自己的罪恶意识）。游戏中“三角铁”几度出现，并且在詹姆斯面前杀死玛丽亚就是在重复对詹姆斯的遣罪过程，好比每次出现在面前的铁面人总要令路易不安一样。虽然这只是我的生拉硬套，但不得不佩服这该作编剧高明的手法和“狠心”。



交相呼应的封闭环境

由于是赎罪的主题，游戏中无数道具和布景也是在体现着隐喻的功能。那三枚硬币就不用提了，老人、蛇和囚犯本身就在象征着罪恶的三种形态。地下监狱的种种刑具乃至于那五具被绞死的女尸更是直截了当的服务罪的主题。频繁出现的十字架虽然代表了詹姆斯的赎罪心理，但大家别忘了在古罗马时期，十字架本身就是一种残酷的刑具。值得注意的是，医院在这款游戏中无比重要，不但是场景最为阴森恐怖，而且当知道玛丽的生命就是结束在医院的真相之后，这一段流程就显得格外惊心动魄。医院中主要的敌人是护士，看起来好像是顺手拈来，但绝不止这么简单。照一代和GBA小说版的设定，主人公经过的应该是一家精神病院。精神病人本来就非常态的正常人，而且许多电影又告诉我们精神病院也不是一个人道的场所（看过《飞跃疯人院》和《女生向前走》的朋友想来同意这句话），护士在这里的作用不是照料病人，而是通过无自由的方法矫枉过正，治疗病人的同时伤害着病人的思想人格，放在游戏之中，更是对詹姆斯无情的鞭笞，好像接受电疗，对赎罪本身无济于事，却在加重着折磨。

另外，涉及到心理方面的娱乐或文艺形式很少有不牵扯到性成分的。无论是安结拉杀死父亲的理由，三角铁怪出现时对四角怪物施行的暴力，还是和医院里那三个怪物boss交战时墙壁上蠕动的器官，都是性的隐喻。玛丽亚的出现固然是玛丽人格在詹姆斯脑中的分裂，但那种熟悉而又陌生的美丽对詹姆斯的吸引，又制造了另一种潜意识中的罪——对玛丽的背叛。而这种背叛，我们明白，除去性意识外没有其他的原因。

说了很多，远远超过了彩火规定的字数，但请相信我，我所谈论的这些只是管中窥豹，游戏里精心设置的细节我难免挂一漏万。总之，虽然这是一款绝对令任何人玩了都觉得浑身难受的游戏，但无疑也是一款伟大的杰作，错过的人非用“可惜”二字不足以形容。



SILENT HILL

机种:PS　厂商:KONAMI
类型:AVG　发售日:1999.2.25

一代里，男主角哈里与女儿夏丽尔在假期外出旅游时，在“SILENT HILL”附近不幸发生了车祸。女儿失踪，哈里不得不在鬼怪出没和充满死寂的城镇中寻找女儿。最终，经过众多险阻，哈里和女儿平安地离开了恐怖的寂静岭。

SILENT HILL 2

《寂静岭2》评论集

真正的游戏艺术

小时候最不愿意上艺术欣赏课，面对高深的作品我只有茫然，嘴上什么都不说，在心里却觉得他们不好看、不好听。

文／修路

从本心来讲，我对《寂静岭2》并不感冒，但这不妨碍我认同她有极高的艺术价值，只是《寂静岭2》所牵涉的人类黑暗王国的命题在我内心表示反感，或者说是我本人不愿意把自己同化到游戏里变态的“精神人格”里，对阴暗的《寂静岭2》会产生抵触情绪。而《寂静岭2》在艺术效果和人文精神上达到的境界，是更让我由衷表示钦佩的。

在我眼中，过去的游戏从来都只属于工艺品的范畴——美丽甚至华丽，但没有真正艺术的震撼力。虽然艺术是什么不好定义，但可以肯定的是，真正伟大的艺术必须将“人”作为中心。不是说游戏里有人了，游戏里讲了人的故事，就能体现出“人”的精神。我讲的“人”代表的是一种思考，一种对人性、对生命价值、对人与外物相互关系的思考。受到技术表现力的限制，传统游戏中的“人”只是一件工具：他们没有真正的意识，只有听从外界的摆布；他们没有向玩者暗示自己的思考，只有按照玩者的要求。严格来说，游戏中的这种“人”，与游戏中的道具、车辆、枪械和怪物没有本质的区别，因为没有思考的人其实就是一件形状特殊的工具而已。

《寂静岭2》的威力，在于她将原先游戏人物被动于玩家的情形颠倒了过来。随着游戏进行的深入，玩家的意识不断被游戏和主人公詹姆斯表达出来的意识同化，玩家的情绪也被阴暗的思考和狐疑的情节带入惊恐恍惚的境地。游戏的目的不是杀人，不是走出地理意义上的“寂静岭”，而是要了解一个人如何惩罚自己，如何解脱自己，这种靠表现意识溯求的游戏推进手段，在实施起来的难度和技巧性，要比《生化危机》费心设置丧尸如何突然出来恐吓玩者的安排要更有挑战性，也更有艺术价值。

《生化危机》是成功的，但成功在情节、图象和模式。对于玩《生化危机》的人来说，这款游戏重要的是自己如何摆脱危险，如何生存下去。为什么现在人们总在批评“生化危机”系列在制作上模式化过于严重，甚至对熟练的玩家来说，何时出现危机的了解程度比制作者都要深刻。这主要是因为“生化危机”给予玩家的只是纯粹物质的空间，只是像精密仪器一样运行自如的工具。或许她是一个好玩的游戏，因为有各种挖空心思的设定让玩者想方设法提高自己的成绩，但这不是艺术，因为她没有给玩者带来真正的思考，只有单纯的神经反应。

相比之下，《生化危机》就是好莱坞的纯商业片，观众所要的就是两小时的刺激；《寂静岭》是一部有思考的小说，读者得到的是漫长的回味。

把“人”作为主体的游戏，其实也不是《寂静岭2》开的先河。以前的《合金装备》、《最终幻想8》、《浪漫沙加》等，都有这方面的意图，只是在硬件环境和技术能力的限制下，只做了表面文章，不能像《寂静岭2》这样能将人文精神和游戏进程完美地结合在一起。对于早已厌烦RPG练级的人来说，无论FF思想性有多强，都摆脱不了游戏弊端带给玩者的苦恼。没有真实的环境和进行方式，人文思考的可行性自然也就大打折扣。所以单凭《寂静岭2》可以不用任何带有传统游戏性的机制就将游戏进行完毕这点，就足以令其它游戏望尘莫及了。

当然，还有一个游戏在表现“人”的层面上有与《寂静岭2》相比拼的势力——《莎木》。以完全描绘人物真实生活为主体的《莎木》，的确将“人”的特性彻底放在了屏幕上。《莎木》诞生的最大意义就是可以在游戏中展示普通而又真实的生活，过去只有配角地位的，没有特殊能力的普通人也可以作为游戏生活中的主角。只是囊括人性“吃喝拉撒”一应具全的《莎木》太过生活化，缺乏艺术应有的张力。而且铃木欲大师心中所要表达的内容太过丰富，使得本来就显得零散的《莎木》生活，在即使有主线的情况下，也显得缺乏主题。这些弱点让《莎木》明显不如《寂静岭2》在纯艺术造诣上的追求来的那么直接和干脆，而且制造的震撼也远不及《寂静岭2》那么集中和沉重。当然，《莎木》和《寂静岭2》各自追求的思想有本质的区别，《莎木》强化的是人在逆境中顽强的意志，苦难中人们相互间友爱的情谊，是比较传统和向上的。从深度上讲，她远不及《寂静岭2》对人性罪恶的思考那么深刻，也不可能像《寂静岭2》那样有震撼的艺术感染力。



寂静岭 GBA

机种:GBA　厂商:KONAMI
类型:AVG　发售日:2001.3.21

在PS版《寂静岭》推出两年后，KONAMI再度将这个故事搬上了GBA。虽然GBA性能与PS差距很大，表现力上与PS版不能同日而语，但更成熟的制作思路和手段，使GBA版在剧情与恐怖气氛的营造上也很成功。《菜鸟通》告别号第9期上有其详尽的剧情小说，有兴趣研究的可以参考。

特辑 小结

致命的渴望

——《寂静岭 2》杂感

执笔/风林

很希望再次获得像一代那样的颤栗，所以选择了寂静岭 2;

很希望再次体验被浓雾包围的感觉，所以选择了《寂静岭 2》;

很希望再次经历如前作的变态“灵感”，所以选择了《寂静岭 2》……

结果，我被震惊了……当然，这份惊讶并不是因为游戏里既优美又凄凉的主旋律。其实，我自己都有点糊里糊涂的感觉，在游戏中，在游戏外，尤其是打穿以后站在阳台对着落日，那一刻，很难体味到。心里交织着一种难以抑制的情感，到底因为什么，我说不清。

没玩过，只听说，你不会知道这是怎样一部作品；

玩过后，你会说，这是一部杰作……

剧情的怪诞实在令初接触的人有些“困涩”，也就是这种几乎令人从游戏展开到游戏终结一直难以自拔的变态情节，构成了这部游戏最令人不堪的“痛苦”。是自虐也罢，是唬人也罢，你明明知道却摆脱不了，这种勾神牵魂的状态，是吾游戏生涯第一回。

当然，你可以骂我说的过玄，你也可以说你根本不屑于在这游戏上多费时间，面对这样的游戏如果能够清醒的逃避，将无疑是最好的选择。因为，这游戏无法带给你快乐。

一切，先从暗藏玄机的音乐开始。

5 分钟，你从游戏中得到了什么？是无聊……

10 分钟你又得到了什么？是莫名其妙……

就在这样一种游戏状态下，你能进行下去吗？自己知道……

半小时，你察觉什么了吗？

——这个游戏场景很大……

一小时，面对这样一个世界，你有什么话讲？

——希望，你想说的不是按下 POWER……

时间这样过去了。第一次进入 Wood Side Apartment，你有没有毛骨悚然？当然，不要刻意去联想一代的中后段情节，现在应该做的不是去比较两代的优缺点，而是应该“尽情”的甭起神经细细体验。

从空间到时间，从心跳到错觉，都能通过画面、音乐，一一展现。

还有需要你想象力足够发挥的迷题，与剧情结合的极其完美。摆脱了现实的观念，你发现，溶入这部作品竟然是这么简单，惟一能够令你逃脱游戏束缚的只有你自己脆弱的神经，不堪恐惧，难以忍受。

对这样的故事，这样的剧本，这样的画面，这样的音乐，这样的恐惧，我无话可说，无法形容。寂静岭——你必须去体验。得到的也许是前所未有的感悟，与 JAMES 一起寻找 MARY，这一次，将是无悔的旅程。噩梦永远不醒，渴望足以致命……结局，并不重要……

“集中营”的日子

《电软》怀旧录之四

文/王观之

引子：

“集中营”从无到有，从幼稚开始走向成熟都经历了许多事情。今天回顾起来，当年这些“旧帐”有些幼稚的似乎都有些可笑。许多现在被不少人“缅怀”的元老都在这段时间开始了创业的生涯，也开始了自己生命中一段很有意义的经历。



GAME 集中营

生于忧患



一连串的失败使先锋卡通上上下下都弥漫在悲观和不知所措中。一系列不可回避的问题摆在面前，转换经营思路和改变公司主业？向哪儿转？怎么转？人才问题、资金问题，市场前景……都象化不开的浓雾凝结在每个员工心中。无论如何，没有奇迹的话，先锋卡通的倒闭是无可避免的，至少裁员是无可避免的。而裁员首当其冲的一定是百无一用的资料部。因为技术人员"学好物理化，走遍天下都不怕"，总是有价值的。而资料部的人员有什么用处呢？人才价值的直接体现就是工资。当时技术人员的工资基本都在2000－3000元左右，而资料室的编辑如龙哥只有几百元，负责人不过1000元左右。无论资料部怎样据理立争，强调前期情报策划的重要性，而要求提高待遇，都被告之以"财务手续方面有困难"而被拒绝。这种情况绝不仅限于先锋卡通，大概中国的大部分企业都是这样吧！这与计划经济体制有关，因为涉及深层问题，这里不便讨论。相信随着市场经济的发展，广告策划人员、专业管理人员、产品推销人员酬薪会越来越高，是技术人员所无法比拟的。现在最吃香的是MBA，听说北大的MBA念下来大约要20万人民币，被称为金领。不过高投资会有高回报。一些MBA在企业中可以拿到数十万至数百万的年薪。这是个好现象，是社会的进步。

"穷则思变"，这是中国的一句老话。穷途末路的资料部总要夹缝里求生，总要被领导看得起，总要有点活干，总要自己养活自己。办一本杂志，就这么简单，大概也是唯一的出路。

前面我们讲过90年代初期整个国内游戏业的大环境，下面谈一谈《GAME集中营》诞生前后中国有关游戏业书刊出版方面的情况。

1993年初，市面上充斥着良莠不齐的游戏图书。影响比较大的当数《游戏一点通》。从版权页的印数看，大约30万册。这本书介绍了当时国内及日本最流行的八位机游戏，包括游戏内容及秘技，内容非常实用、制作也比较严谨的。在当时的大环境下，30万册的销量是可以想见的。后来的图书，至少到目前为止，销量与其不可比肩。后来作者又陆续出版了《一点通续》、再续，但都成了强弩之末。后来这本书的编者联合了上海、杭州的几位作者不定期地出版了一本"杂志"《电玩迷》。"杂志"而加上引号，是因为它内容、风格象杂志，但没有杂志号，只能靠小范围的邮购来生存。《电玩迷》每期100多页，没有彩页和图片，封面也是白纸黑字，印刷相当简陋。内容以精彩的游戏攻略为主。由于诸多条件的限制，作者基本为沪杭两地，骨干人员包括今天今天仍有很高知名度的叶伟、张弦等人。《电玩迷》只限于在少数电玩迷中传播，在北京地区销量极少，几乎没有什么影响，维持生存可以说相当艰难。上面说过，为了了解日本游戏业的情况，我们也内部打印了几份资料。对于《电玩迷》始终不能从《游戏一点通》上有所进步，感到不满意。手头又恰好有几本港、台杂志，大概是早期的《星际》吧。有彩页，有黑白游戏图片。虽然从今天的眼光看是很幼稚的，当时已经觉得很精美了。由于创意征集活动又联系了一些作者，便决定仿照港台杂志（当时还没见到日本杂志）做一本有彩页，图文并茂的"盖了帽"的"杂志"。书的名字考虑了好几个，如《GAME广场》、《GAME岛》、《GAME高手》、《GAME你我他》、《游戏天堂》……当时就读人大附中的叶丁提出《GAME集中营》这个名字，大家都一致称好。后来还有读者来信问，"GAME集中营"到底是什么意思？其实我们也说不清。不过说不清的东西不是更有意思，更有余味吗？后来正式批了刊号《电子游戏软件》，不少老读者还是爱称呼《集中营》，这也是品牌吧！听说现在还有电视台的游戏节目叫"游戏集中营"，真有意思。

艺术家田松



当时，编辑部只有五个人，算是杂志的开拓者吧。游戏攻略部分由邱兆龙和老D负责。其中邱兆龙写了《十年辉煌任天堂》，连载于《GAME集中营》第一、二辑上。后来经过修改刊登在《中国计算机报》上。老D则写了几篇游戏攻略和负责大部分文字编辑工作。图片来自两部分，一部分是从港台杂志上COPY而来，一部分是由一位业余摄影家帮忙从电视上拍摄的。当时心气很高，图片多多益善，根本没考虑图片的质量和效果。加上为省钱而用照相制版，其印刷结果就可想而知了。

负责杂志美编、编务是田松，他大学毕业，物理专业。由于父亲是东北著名的文艺评论家，又是一个文艺团体的头头，他也"不务正业"，对文科兴趣颇大，混迹于社科杂志报纸之间。记得当时他正在编辑一本新创刊的青年科技杂志，内容、版式都中规中矩，印刷也比较上档次。惟一的不足是销量不好，总赔钱。因为都是临时编辑，大都抱负远大，眼界很高，而期望值又落差很大，就不免互相指责起来。因为心理落差太大，就浮燥起来，急功近利起来，朝令夕改。封面今天一个美人头，明天一个爱因斯坦，后天是一只宠物波斯猫。编辑云里雾里，不知读者想要什么！读者莫名其妙，不知编辑整天想些什么。一直心气很高的田松一怒之下，消极怠工。他的一个朋友兼老乡或老乡兼朋友是先锋卡通的中层干部，田松遂跑到先锋卡通来玩游戏，散散心。他是惟一办过杂志的人，知道办杂志的基本程序和一些技术性问题，遂由他负责联系分色，版式和排版。本来初始时也不是什么正规杂志，只是

以书代刊,并没有什么职务。但出版时,田松特意将自己列为执行编辑,而且署了真名,看来是颇在意自己的劳动成果。当时似乎有点名利思想,今天看来倒没有什么不应该。

田松外貌粗犷,眼光锐利有神,留着浓浓的络腮胡子,穿的杂乱无章,显得既落拓又潇洒,气质外貌更象一位艺术家(遗传起了很大的作用)。他的为人处事有狂放率性,大大咧咧,不拘小节的一面。也有单纯、善良、文雅有教养的一面,一看就是一位东北汉子。

田松因为介绍朋友包销杂志出现矛盾(后面我们会提到)而无法交待,只好离开了资料部。与这个团队合作时间只有短短的两三个月。但没有田松在多方面的张罗和联系,《CAME 集中营》是不可能诞生的。田松后来如愿以偿的考上文艺评论的研究生。从这一点说,他与杂志的疏离对他事业道路的发展反而起了正面的积极作用。对杂志而言,国家多了一个栋梁之材,真应该是一种骄傲呢!

洋博士老 D

与田松有些相似的是老 D,不过他与杂志的关系比田松深得多。因为老 D 不仅参与创办了《GAME 集中营》,参与了它的全过程,而且在《电子游戏软件》创刊后,仍工作了相当长一段时间。如果说田松与杂志社的关系只是蜻蜓点水,一晃而过的话,那么杂志社的一段经历对老 D 而言是不可忘怀的。这不仅指他在杂志社工作的时间,而且包括贡献、精力和影响力。老 D 毕业于北京师范大学,专业是教育学。毕业后被分配到一家职业学校教书。教什么我不清楚,大约是教他最不爱教的课程。总之,他对他所就职的学校、工作、学生、宿舍、门卫、垃圾筒、厕所等等等等从来都没有表现过一点好感。他几乎也从来不谈及他所工作的学校的一切。这很有意思,一个人反感他的单位、工作,怎么会做好呢!但那时是国家包分配,每个毕业生都象一个螺丝钉,把你拧在哪儿你就老老实实地蹲在那儿。除了当时学校,系里的红人和路子很野的人,很少有人能按照自己的意愿选择工作。老 D 大概就属于螺丝和螺母不对扣的那种,浑身都不舒服。



相当亲切的"集中营"创刊号,她的推出标志着中国游戏杂志业的诞生。

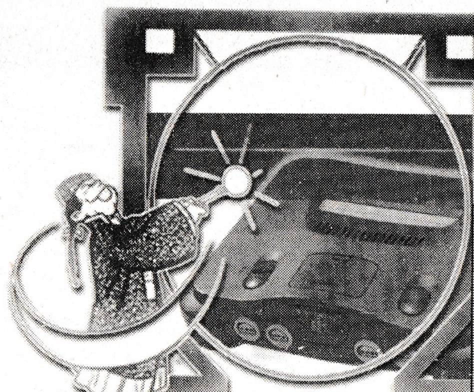
他是湖北佬,瘦瘦的矮矮的典型的南方人的样子。在北京举目无亲,住在学校一间简陋的宿舍里,无聊得很。那应该是他精神很苦闷,很孤独,心情很灰暗的一段时期吧。为填补和打发多余的时间,他课余跑到街厅打打游戏,尤其是格斗游戏,排遣一下心中的苦闷。有时他也玩玩麻将游戏,不过中过于囊差涩,下注的金额属于让人耻笑的那种吧。老 D 与先锋卡通发生关系大约是在征求创意期间。他跑到先锋,大聊游戏,大玩游戏。反正有的是时间,有的是精力,有的是热情,便与龙哥等人混得很熟。有时也义务帮着做一点事。要办杂志,做为文科毕业生的老 D 当然是很好的人选。对老 D 而言,可以一边玩游戏,一边编杂志,又可以挣到点钱,(那时他只靠一点微薄的工资,生活很窘迫)又可以不去想单位那点鸟事,何乐而不为。

在杂志前后一年多的时间,老 D 确实很快乐。但单位不快乐了,有一段时间还苦口婆心的"挽救"他,教育他。但他走了不归路,当然不会回头。学校只好"修理"他,让他另谋高就,更厉害的是扫地出门。这是老 D 幸福生活中唯一的一点烦恼。杂志社初创未久,当然不可能解决他的住房问题。无奈之下,老 D 挥泪退隐,上了研究生,继续穷书生的生活。几年以后,娶妻生子,去英国念博士去了。这真是风水轮流转,今天到我家。

老 D 为人随和,或多或少有点老实得可欺。玩一个游戏,只要是欣赏,咀里必不停地赞叹:"精品、精品",并逢人便介绍。有点象冬烘先生摇头晃脑的"之乎者也"之状。后来龙哥等人玩游戏时也模仿他摇头晃脑的"精品"之类念念有辞,于是"精品"成了老 D 的绰号。

创刊初期"闯关族的家"一直由老 D 主持,笔名是"仔龙",自称"因为貌美顽皮被 GAME 集中营的同仁公推来主持家政。"顽皮近似,貌美则离谱太远。但男人对于相貌并不很在意,怎样调侃也都无妨了。杂志初创,"闯关族的家"怎么办,谁都心里没谱。大概有个分寸,就是和读者交流的地方,一个类似茶馆的地方。因为工作关系,老 D 负责读者来信,工作量相当大。他把来信分为几类:像读者感受,读者建议,疑难证解,有问必答,排雷专家,求疵录等。最受欢迎的还是包打听和龙哥热线。其中龙哥热线分离出去单办,由龙哥主持,但与老 D 的构想是分不开的。老 D 对工作是极认真的,每天象老鼠一样无声无息的准时溜进办公室,泡上一杯茶,就正襟危坐,一本正经地拆看读者的来信。当时读者来信很多,什么内容都有。有的三言两语,有的十几页长篇大论。碰上字迹清晰的规矩人还好,碰上龙飞凤舞或涂鸦式的来信便令人头痛不已。但老 D 从不怨骂或喊苦。就象老师在批改自己学生的作业,碰到妙手文章他也会拿出来和大家分享,那种快乐,是真诚的、融融的。也许老 D 意识到自己的知识分子和老师的身份,从来不会象龙哥一样,把脚放在桌子或茶几上看信,他认为脚不是被人观赏的东西,应该放在地上。

(待续)



往昔朝纪

本期主题

20 CENTURY of N64

N64的20世纪

——责编：晴——

所谓『往昔朝纪』，就是对电玩界过去历史上某个点滴进行简要回顾。

这次已经是我们连载的第四回了，而且也到了讲任天堂开始出现转机的时候。印象中，1997年真正风光无限的应是索尼和史克威尔，但就是在这一年的风风雨雨里，老任开始抬头了……

晴

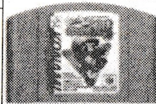
第四回:NINTENDO64的1997年

NINTENDO64

背叛者成了最强的对手

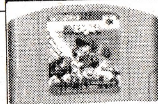
许多玩家心里一定还记得在1997年春节期间，PS上出现了“决定次世代主机战争胜负”的超级大作——《最终幻想7》。这部曾经是SQUARE坐镇红白机和超级任天堂上的人气大作一改锋芒，转投索尼阵营，不但奠定了SQUARE新软件王者的地位，也很快就改变了业界实力的对比。非常夸张的是当时原本和SEGA土星在家用机市场上平分秋色的PS，突然卖到了缺货的状况，这在给世嘉沉痛打击的同时，也让任天堂陷入了非常被动的局面。

与PS硬件销量大幅增长，软件数量日趋庞大的情形相比，任天堂仍旧是一幅雷打不动的样子。1997年1月和2月甚至连一款游戏都没发售过。1997年第一款N64游戏是于3月14日的发售的《实况棒球4》，这是KONAMI继1996年SFC版《J联盟实况足球 超级球员》之后在任氏主机阵营制作的第2款运动类游戏。虽然KONAMI通过这部游戏对老东家尽了点“人事”，为状况一直都很低迷的N64市场带来了一点活力，但这其实也只是KONAMI“多平台发展计划”的一步而已，N64也不可能单纯依靠第三方厂商的运动类游戏来开拓自己的市场。不过因为N64卡带的高速读取机能以及3D类比摇杆的良好操作性，倒也让KONAMI曾经说过“运动游戏非N64不可”之类的话，这还算给N64阵营多少争回一点颜面。



实况棒球64

由于可以通过3D类比摇杆来进行微妙操作，使得本作在游戏性的深度上有了很大的提高。用3D制作出来的场上Q型球员依旧可爱，加上丰富的赛场实况报导等要素，真可让职棒迷们完全享受到更完美的棒球游戏乐趣。



明星职棒64

曾经风靡世界的棒球游戏N64版，因为采用了3D类比控制钮的关系而能够进行更加细腻的攻守。游戏中的模式有对战以及锦标赛外，还有能够集合全国选手，组成属于自己风格的“你的最强球队”模式，以及各种迷你游戏供玩家选择。

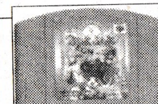


小叮当 大雄与3颗精灵石

在像是《马里奥64》一般的三维空间中，选择小叮当或其他伙伴夺回被取走的道具来进行游戏。类型是动作游戏，最多可以4人协力来进行游戏。

降价了，也别来找我

1996年，N64的游戏软件价格统一为9800日元，这恐怕也是一直让消费者对N64裹足不前的原因之一。不过从1997年3月21日发售的《旋风斯巴达》开始，N64软件的主体价格降到了6800日元以下，主机的价格也从25000日元降到16800日元。不过这个价格与PS和SS容量更大CD的格式相比也并不占优势，再加上游戏种类和数量都太少的缘故，N64阵营仍旧难以恢复消费者失去的信赖感。即使“降价”了，消费者仍旧对她说:你别来找我。



咖喱方块SUN64

N64最早的街机移植作，曾在各机种上都有很大人气的益智游戏。最多可以有16个人同时参加单独淘汰赛等模式游戏，而连消时会对应震动包震动也是N64版的原创要素之一。



爆破推土机

游戏中一辆装载危险化学物质的拖车在路上失控，玩家的主要目的是为了确保拖车的行进路线而利用其它车辆或是人型机器人来破坏拖车前方的建筑物，保障拖车行驶。游戏开始虽然可以只单纯享受破坏乐趣，但到游戏后段，难度不断增加，玩家一定要好好思考破坏建筑物的顺序才行，其中益智的要素相当丰富。在拖车到达目的地后，接下来会要求玩家破坏剩下来的所有建筑物。这个关卡过关之后，就会有出现有时间限制的计时模式。如果能获得计时赛的所有黄金徽章，就会再出现更加严苛的白金徽章模式，要完成全部的白金模式是相当困难的。

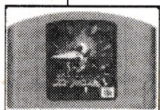




虽然《爆破推土机》这款游戏是由任天堂发售的，但制作者却是任天堂的强力搭档——英国的 RARE 公司。本作只推出了 N64 版，但由于是欧洲厂商设计的游戏，所以在开始游上手时对亚洲玩家来说比较生硬，但是只要明晰游戏规则之后，的确可以从中获得相当的乐趣。另外，本作坚持了任天堂对难度要求的一贯准则，想彻底通关还真不是件容易的事。

类型渐广地对应游戏

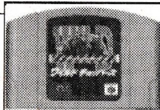
4 月 27 日，与任天堂独创的“震动包”同捆发售的《星际火狐 64》终于推出了！当年，通过在 SFC 卡带上搭载特殊芯片“3DFX”，用多边形来呈现三维画面的 3D 射击名作《星际火狐》一直为老玩家津津乐道。N64 版的《星际火狐》虽然仍旧是卡带包装，但却搭载了大量的语音、音效，另外加上与震动包的交相呼应，在大大增强游戏临场效果的同时也使游戏的可玩性大幅提高。到了 7 月，先前推出的《马里奥 64》和《水上摩托 64》也推出了对应震动包机能的新版卡带。


星际火狐 64

为了打倒邪恶的皇帝“安道鲁夫”，身为“やとわれ游击队”的 4 名星际火狐成员展开了战斗的旅途。虽然基本上是往画面里端移动的 3D 射击游戏，不过在某些场景会出现 360 度全方位模式。操作上虽然较为复杂，但像是可以弹回敌方子弹的格挡、回避时可以进行的滚转等，拥有多采多姿的动作模式。另外 3 名伙伴会对玩家进行支援或者是给予玩家提示。在各关卡过关时，如果满足条件的话，就会分歧到难度更高的路径上去。而只要打倒一定数目的敌人，并满足条件就能获得徽章。如果能获得所有关卡的徽章的话，就能进行难度更高的特别模式。

有趣的扩充槽构想

N64 当初在发售的时候原本就有计划利用手柄上的扩充槽来接各式各样“有趣的扩充设备”的构想。在推出震动包后，这个构想算是正式实现。但是，原本就已经很大的手柄再加上内含电池及马达的震动包就会变得更重，要让小孩子使用就会非常不方便。任天堂原本也考虑过推出靠主机电源提供电力的“不放电池的震动包”，但是后来发现 4 人同时玩时会发生电力不足的问题。再加上震动包构想太早曝光，对手 PS 也很快就推出了相应的震动设备，还先于任天堂推出了内藏震动机能的“震动手柄”。

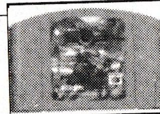

直升机大战

选择各种不同性能的战斗直升机来操纵，执行各关卡所定任务的 3D 射击游戏。使用十字键与 3D 类比摇杆来进行操作的驾驶设定是本游戏独特的地方。

虽然在 1996 年的“初心会(NINTENDO SPACE WORLD)”中展示了对应震动机能的《爆破推土机》。但正式发售时，第一款对应的游戏却不是《爆破推土机》而是《星际火狐 64》。对于这点，有许多人推测是要靠震动包的新鲜感与“星际火狐”的知名度来达到相乘效果，所以才做出这样的决策。

除了震动包计划，还有好几个最早由任天堂先发表的构想被其他主机先实践了，这就得怪当初任天堂总想通过提前发布自己的奇思妙想来牵制市场，并抑制其他相同产品的策略了。这其实是任天堂以前常常使用的一种手段，像当初 SFC 在距离发售前相当长的一段时间就先做发表，让消费者造成“任天堂的主机马上就要发售了，用不着买其它主机的印象”。

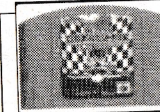
但是，当时这个销售手段会有效果是因为任天堂势力是一家独大，消费者很难看到其它公司能有抗衡的实力。任天堂后来逐渐认识到眼前的业界已经与当年大相径庭，自己过早发表的技术创意等于为其他公司做了嫁衣，所以任天堂从 1997 年开始，就非常注重自己情报的保密工作了。


恐龙猎人

以玩家视点在 3D 空间进行冒险的 DOOM 系的 3D 射击动作游戏。玩家要分别使用各种武器来打倒袭击自己的人类、机械恐龙等，以打倒在时空深处觉醒的破坏神为目标。


极速越野车

在严苛的路面状况上顶着风雨或是大雪等各种恶劣天气进行越野赛的赛车游戏。车辆所有的状况都是通过根据当时环境状况而即时计算表现出来的，甚至连车身在碰撞之后的痕迹也能真实体现。另外也有能将车辆做自由改装的模式。


休曼 F－1 赛车

虽然不是实名，不过是以 F－1 为蓝本的赛车游戏。共 11 个车队，22 辆车，在 16 个环形赛道上对战。比赛中有雨天、车体状况等各种突发事件，可以享受到各式各样的竞速方式。

总算到齐的软件阵容

1997 年 6 月以后，有《星际大战 帝国之影》等游戏发售，以每个月 2、3 款的游戏发售速度逐渐补足游戏软件阵容的不足，但是依然因为类别杂乱而使得主机本体无法普及。

在这之中，8 月 23 日由 RARE 开发，任天堂发行的《007 黄金眼》是以同名电影为题材制作出来的主观视点 3D 射击游戏。本来本作就类型而言属于一般消费者不容易接受的范畴，但是购买的玩家却给予其相当高的评价。这款游戏并不像以往追求爽快的打倒敌人来前进的动作游戏，而是要玩家像间谍一样从远方狙击敌人，或是不让敌人发现的

隐蔽移动任务，这些在当时的电子游戏领域都是些未曾有过的新鲜玩法，尤其是多人对战上平衡性和可玩性都很棒。虽然《黄金眼》仍然在难度上有太高的老毛病（笑），但不可否认的是她成功地展示了RARE在游戏制作上的深厚功力。

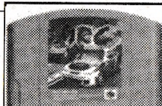
N64在日本市场情况低糜的情况下，美国欧洲等地却喜报频传：《马里奥64》销售量成功突破700万，并获得了各式各样的奖项；接下来RARE使用《007黄金眼》系统做出的《完美黑暗》也获得了成功。


怪力女杰

游戏中玩家要操作明朗活泼的无敌女战士玛莉娜，营救被诱拐的博士。游戏是横卷轴的动作游戏，基本动作有跳跃、滑踢、冲刺等，玩家还可以抓、摇、丢各种东西来过关。因为使用十字键，操作方法比较传统。但游戏制作水平的确很高。


飞龙之拳

可爱的SD角色，简单的操作就可以使用出华丽的技巧。游戏中还有SD角色可以和8头身角色来进行战斗的真实模式，是能够享受多重乐趣的一款游戏。而且不只是普通的战斗，在SD模式中还有寻宝、真实模式以及段位认定等附加要素。


全方位赛车

普通的路面当然是不用说，各种路面都可以当成是赛车场地路面来奔驰的赛车游戏。而且有各种车辆可供选择，当然也可以从细节对车辆作设定调整。


007黄金眼

根据1995年公开上映的超人气谍报电影系列第17部作品改编出的游戏。本作为第一人称视点3D射击游戏，玩家要依照电影情节来完成接踵而来的任务。游戏并不是单纯的以枪来击倒敌人，还要执行盗取敌方资料等任务。新鲜的玩法带来的乐趣让当时让不少玩家沉迷其中不能自拔。游戏中只要被发现就会触动警报、随便开枪就会引来大批敌人而使得任务执行变得更加困难等等设定也成为经典系统保留下来。游戏中慎重行动相当必要，透过狙击镜以狙击枪来攻击远方的敌人，当时是相当崭新的游戏感觉。而且可2～4人对战的游戏模式也很有趣。


英雄格斗

由雨宫庆太担任监督和人物设定的作品。游戏带有军队风格的角色使用拳脚、投掷等技巧对战，除了格斗游戏传统的按钮组合来发出必杀技外，更以独特的世界观创造出华丽的场面。角色人工智能很高，还有培养人工智慧的罕见模式。

第二次的年底商战

RARE在11月21日发售了一款名为《迪迪金刚赛车》的游戏，内容是以大金刚与同伴角色们为主题的赛车游戏，难度虽然还是有点高，但是完成度则是与难度成正比。在这个时候虽然N64的游戏开发厂商已经渐渐增多，也有不少新游戏发售，但其中仍然没有像FF7那样能扭转乾坤，一举振兴N64市场的游戏出现。

在年底，SFC末期名作《耀奇岛》的续篇“耀奇物语”也发售了，不过期待会与前作有相同低年龄层取向而期待着的玩家们在玩过之后却发出了不满的声音。《迪迪金刚赛车》及《耀奇物语》在圣诞节与年底商战都创造出了相当好的销量。这也显示N64的中心玩家群是“低年龄层的玩家”。


耀奇物语

SFC上发售的《耀奇岛》续篇，在时间设定上更早些。被关到故事书中的耀奇们展开了打倒小库巴的冒险。虽然是2D游戏却需要用3D类比摇杆。游戏没有终点限制，只要收到30个水果就过关，是任天堂在N64上摸索新境界的作品之一。常被批评2D性能不佳的N64，在这款游戏中实现了每秒60帧的高画质图像，尤其是许多的新风格图像素材所制作出的图像画面更是令人觉得新鲜感十足。但是因为排除了终点以及时间限制，使得挑战性降低，加上附加要素不多，造成对努力的回报不多，本作因此得到了许多批评。但是这款游戏对于低年龄层玩家比较合适，而且内容没有一点暴力色彩，非常值得首肯。

ROM卡带造成的问题

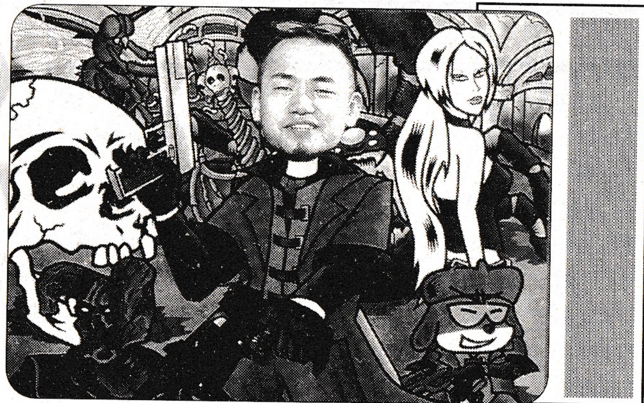
这款《耀奇物语》也突显出N64另外一个问题——游戏发售后，许多小卖店里都脱销了。官方的说法是“任天堂当时估错了销售量”。不过另外一个原因，倒是我认为更重要的因素——卡带生产的成本太高，生产周期太长。

如果任天堂以CD－ROM为媒介，那补货周期最多只要大约一周时间，但卡带的补给可就没这么方便了。销售卡带，对小卖店来说，一定要非常谨慎地思考发售日当天的进货数量。在发售日前大量进货N64卡带的话，如果造成积压对店家来讲是很不划算的。可一旦店家对游戏估算不足，或游戏获得了出人意料的好评，肯定会造成游戏销售脱档。卡带生产周期缓慢的缺点反映到市场上就是在货源缺乏的情况下不能及时弥补，导致严重影响玩家购买欲望，甚至引起游戏软件价格大幅崩盘。然而不幸的事情就发生在《耀奇物语》上了。

这时，N64已经发售了1年半，可还处在决定性作品不足的状态，真惨！

未完待续

《魔颤》制作人 神谷英树访谈 (一)



本回我们邀请来做对谈的，是今年广受好评的时髦硬派动作游戏《魔颤》的制作监督神谷英树。神谷在CAPCOM里属于有强烈个性的制作人，这里将展现他对游戏和生活的独特理解！

风格另类的神谷监督 CAPCOM制作群中的异端分子

戏谈：接受采访时为何总习惯把眼镜挂在额头

冈本吉起（以下简称冈本）：《魔颤》的制作过程一定非常辛苦吧。不过你现在看上去好像很轻松的样子。

神谷英树（以下简称神谷）：虽然同其他游戏相比《魔颤》的工作量并不是最大的，不过对我来说，最近还真是瘦了不少。工作刚结束的时候大概瘦了五公斤，不过现在又回复了2公斤。

冈本：那和标准体重相比呢？

神谷：不好意思，现在仍旧超重16公斤。

冈本：体形还是应该保持的！不过你现在为什么习惯把眼镜架在额头上呢？

神谷：这其中是有典故的。当初在《生化危机2》刚推出时我接受过杂志的采访，当时刊登出来的照片是我戴着眼镜的形象。结果在发售开始没多久时，我偷偷跑去买“黄色书刊”（真是不好意思），结果在柜台听到了许多人都在谈论《生化危机2》的事情。那一瞬间我突然觉得不好意思，连耳根都红透了，灰溜溜地离开了那间书店。所以，从那以后，每当媒体要登我的相片，我都会像这样把眼镜挂着，以便我平时可以自如地戴着眼镜。



CAPCOM最酷的作品 《魔颤》的制作秘闻

全3D模型的改变 让大家觉得受骗上当

冈本：闲聊结束，现在让我们正式地谈谈大家关心的有关《魔颤》的事情。重要的是，你竟然把同事们都给瞒过去了！

神谷：真是对不起。

冈本：公司原本是计划在这个时期推出《生化危机》的新作，而且《魔颤》原来也是以《生化危机》新作的身份而开发的。

神谷：说的也是。

冈本：我会这样说是因为这个想法一直都在我的内心深处。不过负责编剧的杉根老师（杉根先生——剧本作家）说“因为三上先生已经许可了”而瞒过了我们，结果出来的不是《生化危机》，而是别的作品。

神谷：大致上说，是因为三上先生要求我们一定要把游戏“换成全3D模型”。而在我们

这就是神谷英树先生！



神谷英树(KAMIYA HIDEKI)
株式会社CAPCOM
第四开发部 监督

简历

1970年出生于长野县松本市，30岁，独身。东京大学毕业后，进入CAPCOM担任企画职务。从《生化危机1》开始参与该系列工作，是在制作《生化危机2》时就担任监督的年轻实力派。

代表作品

生化危机（PS）生化危机2(PS)
魔颤(PS2)

个人趣事

●英国制的项链

挂在神谷先生脖子上的项链，是大学时代在英国短期留学的时候买到的。在名牌上打着自己的名字与电话号码。可是在买后不久，神谷才发现店里面放置许多骨头形状的名牌，在问过店主人之手才知道这些名牌都是挂在爱犬项圈上的名牌。神谷打趣说“这样就算迷路也不用担心了。”冈本则叹息着说“虽然你是我们的菁英，我却觉得很丢脸。”

●膝盖里有铁棒

在做访谈时，神谷因为治疗骨折而在左腿里面嵌着一根铁棒。因为神谷在CAPCOM禁止员工骑摩托车上下班时骑摩托车出了车祸，并摔断了腿。其实原本CAPCOM已经打算要解除公司员工禁止使用摩托车上班的禁令，并且已经在规划摩托车停车场，却因为神谷先生的车祸而让一切回归了原点。虽然神谷向领导及大家表示过忏悔，但事实上却无法挽回公司暂时拒绝工作人员骑摩托车上班了。

开发的过程中，逐渐地从《生化危机》架构中联想到更广的新领域，而且大家都说还可以再开拓、还可以再进步。

冈本： 可是这样连旧有的风格都没有留下来——游戏里弹药的数量无限，也可跳跃，可以往任何方向移动，也没有箱子和药草跑出来，这哪里还是《生化危机》的附生品。《魔颤》跟《生化危机》系列已经完全不同，和《鬼武者》也很不相同。

神谷： 三上先生好像也没有想到这款作品最后会做成和《生化危机》系列几乎完全不同的样子，不过这次的工作体验的确是非常快乐的。

冈本： 之前无论是玩家还是公司高层，都在不断询问有关《生化危机》最新作的情况，由于已经很长时间没有推出过优秀的正统续作，所以让我和三上都受到了不少的责难。现在我一定要好好的理清责任的归属问题。错的不是我，也不是三上，应该全都放在神谷一个人身上。

神谷： 的确，都是我的缘故。不过，起初我也没打算把《魔颤》脱离《生化危机》的影子，只是想在原有基础上稍作改进而已。但随着制作进程不断深入，我越来越想让玩家认为这是一部完全不同于《生化危机》的新作品，想让玩家产生对CAPCOM佩服的感觉。所以我就着手对游戏进行大幅更改。

冈本： 记得《魔颤》开始在公司内部进行评价的时候，三上还到过我那里向我道歉，认为《魔颤》的表现与当初预想差别很大，并指名道姓说出是因为"神谷负责主要工作"才会将游戏做成这种形式。但他本人当时就认为这款游戏本身还是非常优秀的，所以始终都坚持让你继续做下去。而且，《Devil may cary》(《魔颤》英文名称)这名字听起来也不像主流作品的风格。

神谷： 取这个名字是因为当初我们还是把这款游戏的玩家群设定在重度游戏迷的缘故，在游戏难度都上也是以这群对象来量身订做的。

冈本： 那发售前，你们怎么竟然还以百万销售量为目标？

神谷： 其实我本人并没有对这个目标太在意。和销售量相比，我觉得能让玩过《魔颤》的人心中留下一生的印象才是更重要的。与其听到一百万人说"这好有趣啊"，倒不如让我看见有许多对《魔颤》感兴趣的人在使用但丁非常拼命地沉迷在游戏里能让我觉得更高兴。

酷毙的内容与火热的难度

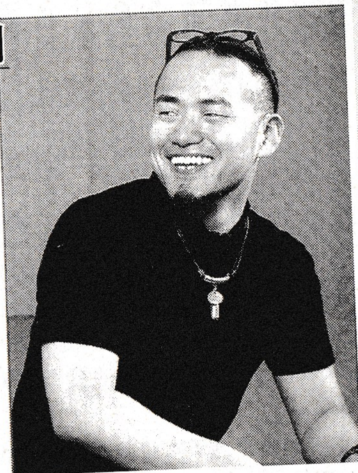
《魔颤》追求不带慈悲地屠杀魔怪，还要毫不费力地闪避敌人攻击，并追求在战斗中的华丽快感。拥有恶魔血统的魔鬼猎人——但丁，他战技的优秀或拙劣，全看玩家的技巧。如果能够打得很漂亮的话，就会有足够的升级道具(宝珠)让你得手的系统，也是为了能够追求华丽地进行游戏而存在的。

←但丁：拥有传说中暗黑骑士血统的男子，为了寻找杀害母亲与亲兄弟的仇敌而持续不断地猎杀恶魔。

Devil May Cry

PS2 魔颤	P:三上真司
8月23日	ACT＋AVG
CAPCOM	D:神谷英树

要向优秀的老作品好好学习



冈本： 不过，在看到并用心体会了成品后，我倒觉得从游戏性上看，《魔颤》似乎比《生化危机》来的更有趣。当然《生化危机》对玩家来说可能也很有趣，不过如果以动作游戏来看待她的话，动作迟钝并且操纵不是非常灵活这个缺点也是非常明显的。《魔颤》的速度感非常好，所以玩家能够顺顺利利地前进，能做到这点很不容易。

神谷： 这一点也是我们力求和《生化危机》一定要区别开的地方。

冈本： 只不过敌人实在非常难缠。

神谷： 《魔颤》应该是一款对以前优秀动作游戏致敬的作品。自从进入次世代以来，动作游戏因为都是以一般玩家为对象而制作的，所以难度上日益趋向简单，几乎只要适当的操作就能够闯遍天下。不过《魔颤》绝对不是那种胡乱按一通就能够把敌人打倒的游戏，虽然也为入门者准备了难度很低，完全追求简单爽快感的EASY模式，但如果难度进入中上等以后，普通人是绝对很难通关的。就像是《洛克人》，如果只是胡乱按键而不用头脑思考，是根本找不到前进的途径的。

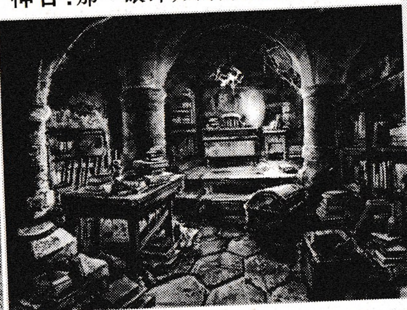
冈本： 比如对付某个BOSS必须使用特定装备，而且一定要注意在打击对手时躲避敌手的攻击。

神谷： 这也是我想在《魔颤》里做的。如果只是把剑胡乱挥一通，枪乱打一气的话只会让自己死的很惨。所以一定要掌握如何闪过敌人的攻击，并且乘机攻击敌人的死角。这游戏能够让玩家充分享受战斗的技巧。

冈本： 我一直都认为《魔颤》是让人眼热并且很酷的游戏。在之前的CAPCOM作品里，多少都带一点土气的大阪风格，而《魔颤》则有东京的风格。

神谷： 那一眼即知的帅劲就是精髓。





依照着玩家的技巧而变化的战斗之美



冈本：但丁是绝对不会怯懦的吧。

神谷：就是意识到这一点才会做出和《生化危机》有180度大改变的地方。在《生化危机》里，战斗拿枪摆出的姿势和平常的感觉是不一样的。而《魔颤》的情况则极为自然，我们费了不功夫力求少使玩家产生那种就算敌人在视线外也能打得到的感觉。

冈本：就算老子踏着轻快的脚步也能够把你们这群混蛋解决掉，是这样的感觉吗？

神谷：是的。还有就是但丁绝对不会采取防御的态势，因为《魔颤》的世界观里英雄就是要华丽的闪开敌人的攻击！

冈本：因为他是英雄？

神谷：对，所以不能乖乖地挨敌人的攻击，要非常从容地闪避并反击对手。

冈本：还有，把敌人打到半空中再狠狠的用枪弹猛K的动作实在是帅到头了。

神谷：那个动作其实是从《鬼武者》的程序错误中得来的灵感。在开发《鬼武者》时，当我看到把幻魔砍到半空中后再施展连续技的时候，就情不自禁地被那股帅气震撼了，并且非常希望把这种感觉和设定切实地做到游戏中来。但其他工作人员却都认为那是游戏里的“臭虫”。因为以《鬼武者》的世界观看来那肯定是很滑稽的，不过用《魔颤》的角度看就觉得十分自然了。因此就采用了把敌人打到半空中再攻击敌人的招式。

冈本：《魔颤》若是让非常强的人来玩的话，动作肯定会非常漂亮的。

神谷：就是这样！所以我们提供给媒体的映像资料都是由CAPCOM准备的，里面的内容也是让社内的强手来操纵后加以录制而成。

冈本：如果由远处施以有一搭没一搭的攻击的话，那画面看起来就难看透了。这款游戏还是要打进敌人的怀里，非常豪爽的砍劈一番，总而言之就是要体现强烈个性的游戏。

神谷：不只是把敌人打倒而已，而是希望能让玩家看见用非常华丽的招式把敌人给打倒。

冈本：这一点就相当的具有东京的风格，大阪人是不太会想到这一点的。例如在游戏中心玩射击游戏的时候，大阪人会躲在敌人攻击所无法到达的地方，而东京人就会冲入敌人的弹幕中再试着闪避。

神谷：是因为有人在后面观战而采取闪避的关系吧。这也说明《魔颤》有向过去好游戏学习并融合的特质。以前的游戏厅里只要有很会玩的人在玩，后面就聚集着一群观众，并在人家玩的时候流露出“哇～好厉害呀”的话出来。而当自己的技术更加精进之后所施展的技巧也更加的华丽起来。追求这种感觉也是

《魔颤》得以产生的重要因素。

冈本：或许这样的游戏已经从现今时代潮流中脱节了也说不定，但我想应该会有很多人喜欢这样的游戏。这款游戏应该会大卖。要不要赌赌看？若是销售量到99万9000套为止的话，那我就把剩下的1000套给买下来。

神谷：依照职务级别的关系，你一半的数量500套我会买下来的(笑)。



如果不是因为《魔颤》整体水平超级优秀的话，神谷肯定是要受到上级冈本的严厉指责了。

坚决、努力和准确
企画人神谷先生的工作风格

由于公司在大阪，所以CAPCOM是第二志愿!?

冈本：你是在什么机缘下进入CAPCOM的呢？

神谷：当时我非常想进入游戏公司，于是参加了许多公司的考试，到了最后剩下来的就是位于东京的某家大公司与CAPCOM。我对两家公司都提出了相同的企画书，当时我为了能方便地说明情况 而在企画书里画了许多插图。结果CAPCOM这边是说“很有趣的企画”而把我内定到企画一职，而另一家公司则是说“你图画的不错所以来当绘图吧”。

冈本：这么说，做美工并不是你想要干的了？

神谷：是的。因为我想做的是企画所以我曾经向他们反映过，结果回应是“我设定的这个游戏很无聊”，不过我还是得到了他们的赏识。

冈本：为什么？

神谷：因为我想在东京工作。

冈本：我知道了。简单的说，如果你的企画被那边采用的话你就会去东京工作吧。这么长的时间辛苦你了，请在今天五点半之前把行李收拾好后给我走人！

神谷：我现在已经是完完全全地对CAPCOM忠诚了。姑且不论这个，当初我来大阪可是要有相当的勇气呢。

冈本：好像是这样，虽然我在大阪待很久了所以不是很了解。

神谷：该怎么说呢，大阪给我的感觉就好像是日本的加拉巴哥群岛似的。

冈本：什么！有这么夸张吗？

神谷：事实上，大阪的确有一股浓厚的社群意识，让外来者觉得难以融入。

冈本：是这样吗？这样的话，我就带你

去大阪里面最具有大阪味的地方好了。

神谷：像是什么样的地方呢？

冈本：譬如说，坐上计程车后说要去某个地方时，会被司机说“老哥您饶了我吧，您是开玩笑的吧？”然后拒绝带我们去。

神谷：会有这么像纽约的地方吗？

冈本：虽然我无法说的很详细，不过和大阪梅田的繁华街相比可能危险个九千倍吧。

神谷：真够离谱的。不过就是这样的感觉，所以来到大阪可是需要相当勇气的。虽然从我进入CAPCOM后，已经在大阪住了八年，不过到现在我还不是很习惯大阪的气氛。冈本先生是喜欢东京还是大阪呢？

冈本：我比较喜欢大阪、关西这边，相反的我就不是很习惯东京的气氛。虽然现在我在东京的工作很多，不过跟东京的男生们讲话很辛苦。他们说话总装模作样，觉得很看不起别人似的。

神谷：那么，东京和大阪的女孩子，你比较喜欢哪里的？

冈本：这我就两边都喜欢了(笑)。

神谷：这点跟我一模一样呢！

现在才敢透露出来的一些《生化危机2》里的臭虫

冈本：说起来神谷以前在做《生化危机2》的时候曾经差点整个重做嘛。

神谷：……这次的访谈还真的挖出不少疮疤呢，各式各样的都有。

冈本：简单的来说以棒球来比喻就是长距离打者。站在打者位置上，要嘛就是全垒打，要嘛就是三球出局。

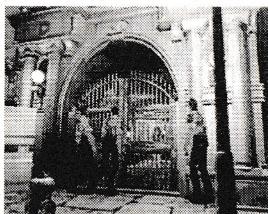
神谷：这我还真难以回答呢。

冈本：《生化危机2》也是先打出了一记界外球之后才打出的一记全垒打。

神谷：不过，所谓的《生化危机1.5》(重做前的那个《生化危机2》的版本的通称)在行不通之后，还能让我以监督的身份重做，到现在我还是非常谢谢大家。

冈本：因为监督这个角色除了神谷之外我们是不考虑第二人选的。只是在《生化危机2》一开始的地方还是很容易因为难度太高而失败，从街上到警察局这一段路太难走的问题导致许多人有意见。相对来说还是《生化危机1》这点比较好，也有第一次买这个作品就买2代的玩家们一开始就在这里卡住了，这多少对之后的《生化危机3》或《生化危机代号维罗尼卡》的销售量产生了影响。

神谷：其实，在开发时的“初学者模式”中，本来是以那段路的通过成绩来决定游戏的模式简单或困难的，这个隐藏的系统本来可以很自然地将游戏难度选择过渡下来。但在实际工作中，由于疏忽而忽略了前段调整难度的设定，结果就导致在简单模式下也是很难进行的情况。



→《生化危机2》里那条「漫长」的开场路曾让不少新玩家紧张不已，未曾想竟然有这么大个BUG。

冈本：这段轶事我可是第一次听说呢！你可做了一件了不得的事。

神谷：因为我们开发团队在开发的时候进行地非常顺利，结果谁都没有发现这件事。

冈本：要去的目的地也不太能令人了解呢。



N64版《生化危机0》上的“悲伤故事”

神谷：因为有《生化危机2》的教训，所以在《魔颤》中我们就把流程调到比较好走的程度，也集合过首次接触《生化危机》类型游戏的玩家来试玩过。通过这种检验，自己在开发的时候就能发现到平常自己难以发现的盲点出来。

冈本：你也有参与GC版的《生化危机0》的制作吧？

神谷：是的，不过我并不是以监督的身份参与，只是过去帮帮忙而已。能让我沉浸在其中的，倒是开发已有相当长一段时日的N64版的《生化危机0》。完成度已经相当高的游戏，宣布停止制作还真是相当可惜。

冈本：虽然已经几乎完成了，不过公司还是要考虑N64市场过于严酷的原因，把平台变更成GC，我想不论对GC还是对《生化危机0》来说都是好事。用GC表现《生化危机0》实在非常出色。

神谷：那也实在是相当的辛苦。以前在东京游戏展中，我们曾经推出过N64版的《生化危机0》的活动。

冈本：说了些什么呢？

神谷：把N64版的《生化危机0》用普通的叙述介绍出来(笑)。像是“活用硬体的特性，以ROM卡为媒介的企画……”等等的。

冈本：“因为载入不花时间，所以门也可以马上开启马上关闭”之类的也是吧。

神谷：那也是相当难受的回忆呢。

冈本：对了，现在《魔颤》的销售情况还不错，虽然50多万的销售量与预期百万级的目标还有不少差距，但在目前市场比较低糜的状态下还是可以接受的。所以我正向上面申请，打算带你一起到英国“考察”一番当做奖励！让你也能到那边的电玩展上去摆摆够酷的姿势。

神谷：这真是太棒了。你是当真的吗？

冈本：我当然是“说真的！”(笑)

GAME SOFT
&
MOVIE

游戏电影漫谈（上）

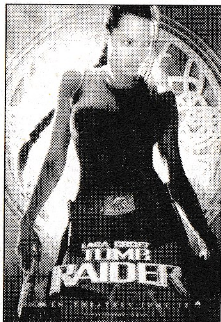
■编译:Silence

前言 时间交错的双生儿

在诸多的视听媒体中，电影以其能综合多样化的艺术方式，成为了现代视听娱乐的当然王者，丝毫无愧于“第八艺术”的美誉。但是，这种情况只在电玩诞生之前才能够称作完全正确的。

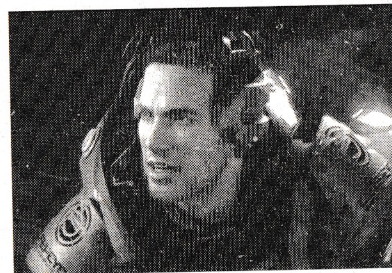
自从1961年第一款游戏《太空战争》(space wars)诞生以来，这种高科技的娱乐媒体一直站在科技的前沿，以它独特的参与方式日渐扩大本身的影响。截止到今年为止，游戏产业的规模已经越来越接近于电影，有更多的迹象表明，这种产业完全有希望在很短的一段时期内超过电影这个世界娱乐霸主，从而证明自己对于新时代受众的征服力。

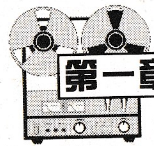
电影比游戏早诞生了将近80年，在这一点上完全没有可比性，但从某些方面而言，也确实有着很多接近的地方。两者都是商业的产物，高投入的创造方法决定了追求盈利的根本宗旨。作为娱乐媒体而言，既然要服务大众，在选题和架构方式上不会太过于偏颇，随着电子科技的发展和受众趣味的定型，这两种创作手法不太一样的娱乐媒体却产生了越来越多的共通之处，甚至在强调视觉效果的方面，随着CG技术的成熟，制作方法都有着越来越靠近的迹象。新时代的受众群决定了电玩和电影彼此接近。从今年《古墓丽影》和《最终幻想》引起的热门话题来看，这两种产业更是达到了彼此辅助的地步。游戏叙事部分越来越注重电影镜头般的场面调度，而电影在把一切类型拍透拍烂的时候，也有越来越多的影业公司注意到电玩这块肥沃的土地，不仅尽其可能把一切能改编成游戏的电影全部改编成游戏，同时一切有名的游戏作品也纷纷走上大屏幕，希望以奇兵制胜，获得一般票房支持以外的获利可能。



随着新时代主机把DVD作为自己的主流媒体，影片租售业也随着电玩市场的发展得到了意外的支持。当今的游戏主机已经跳出了以前竞争的常规，而跨入到多媒体平台的竞争圈中。随着游戏表现力的飞速发展，玩家对于视觉语言的理解也有了长足的进步，这一切的一切，证明了两种产业融合的可能。

由于资料缺乏，很抱歉，这篇文章未能够提供游戏改编电影发展的全貌，只是举出一些大家比较熟悉的标题进行简单的介绍，因此是“漫谈”，而不是“史话”。鉴于作者的水准有限，也无法从理论方面来阐述或评析这类影片的“艺术价值”，对不满足于仅仅知道几个标题的读者，只能说声抱歉了。如果有机会，会在以后和大家聊一聊有关电影的话题，但科学理论性的文章只能等待高人出场，笔者一样洗耳恭听。



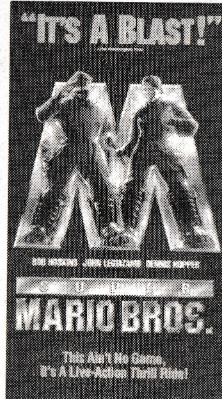


第一章 给电影以生动的姿态

从理论上说，任何人都能够根据一款游戏改编出一部相得益彰的电影来，只是要将原本通过屏幕上蹦蹦跳跳的像素表达出来的意思，通过真正的演员把游戏人物和情节的灵魂用电影手段再现出来，的确不是一件非常容易的事情。

当宫本新治郎(宫本茂的原名)有感于在西雅图创业期间那位凶巴巴的仓库房主的时候，他正在策划一款能突破当时游戏理念的作品，他随意的将这个凶蛮的大叔的名字写在纸上——马里奥。他不会想到，这个名字会变成电子游戏业不朽的传奇。今天，马里奥的爱好者在大屏幕上看见这位亲切的大鼻子水管工像“真人快打”(Mortal Kombat)里角色那样动起来的时候，会有什么感觉呢？

这只是一个回顾，马里奥的黄金年代一直没有过去。在昨天，在今天，我们一样能够在吃着爆米花的同时轻松的来领略这个电玩界不朽的传奇。



影片名:《超级马里奥兄弟》(Super Mario Bros)
发行商:好莱坞影视(Hollywood Video)
出品日期:1993年
领衔主演:约翰·莱规扎莫(John Leguizamo),鲍勃·霍金斯(Bob Hoskins),丹尼斯·霍佩(Dennis Hopper)



在80年代早期,《超级马里奥兄弟》在任天堂诸多佳作中脱颖而出,一举奠定任天堂在家用游戏机领域的霸主地位。游戏的成功要素看起来如此令人不可思议的简单:让你随心所欲的在一个看似无限的世界里冒险。

玩家们在逐渐熟悉控制器的同时,慢慢地适应那种轻松有趣的规则,在简单的动作重复中寻找到了乐趣。可以这么说,如果你没有操纵过这个大胡子的小人,你和别人说你是玩游戏的没有人会相信。但是,如果你没有看过这部电影,或许可以得到原谅。毕竟马里奥的成名太早了,就算是这部电影也有了8,9年的寿命。

那一年,当约翰·莱规扎莫还陶醉在斯派克·李那出神入化的演技中时,如同一刻炸弹在身边炸响,他绝对没有想到自己会在这样一部有趣的电影中担当主角。

宫本的巨大成就在享誉全世界的同时也造就了这部电影:两个纯朴的纽约水管工马里奥和路易偶然一次遇见可爱的古生物学家碧琦的故事。

和一般的电影一样,自然而然的,年轻的路易立刻堕入爱河之中,正当他为如何表达自己心意而犹豫不决的时候,号称来自温带地区(warp zone)的国王库巴出现在面前,并且带走了路易眼中的佳人。

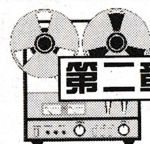
理由何在呢?

碧琦知道库巴所需要的两片流星碎片的下落,库巴要将它们用来溶解世界。唾手可及的成功让他不胜心喜,未曾想到两个如此其貌不扬的水管工会跟在身后。一场营救的冒险就此展开。胶卷在这里的作用只是尽情地展现与马里奥兄弟为敌的黑暗面,让观众第一次跟随兄弟两个走出四周跳跃的金币,沉着地对付库巴。情节的单薄使得这部影片没有折射出游戏的光亮,即便是宫本茂的大名,一样不能使这部电影和游戏一样长存人心。

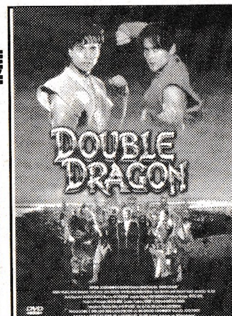
或许只有这句台词才是让人久久不忘的:

"Super Koopa Cousins!"

片尾字幕后出现的这两名熟悉的敌人,让人终于找到游戏的感觉了。



第二章 熟悉的正义之拳



影片名:双截龙(Double Dragon)
发行商:CFP Distribution
出品日期:1993年
领衔主演:罗伯特·帕特里克(Robert Patrick)、斯科特·沃尔夫(Scott Wolf)、马克·达卡考斯(Mark Dacasco)、爱丽沙·米莱诺(Alyssa Milano)



熟悉的街机,熟悉的人物,在整个80年代里,比利和李为了他们被绑架的女友一怒出手的故事曾经风靡了整个游戏圈,而TAITO的名字也从此为世人熟知。两个兄弟同心同德,用他们的铁拳排除一切妨碍他们救助女友的敌人。以其完成度来说,《双截龙》即便被认为是玩家们第一个值得玩的ACT游戏都不为过。打倒形形色色的敌人,丰富的攻击技、投技、鞭打,以及在倒下的敌人头部拾获道具,这些有趣的设定一次次将玩家们拉回到《双截龙》身边。虽然ACT游戏类型本身就有着重复可玩性的特征,但《双截龙》那种淋漓酣畅的感觉却是给玩家们带来一遍又一遍快乐的根源。

TAITO很早就已经领悟了基于徒手格斗的战斗系统(hand-to-hand combat),却从来不愿意自己这种固有的风格流传出去,因此当合金装备(Metal Gear Solid)诞生之初,格雷·福克斯(Grey Fox)以高度的辩证性把这种对敌手段加以变化引入了这款迷人的游戏之中,同时借着游戏主人公的嘴嘲讽地说了一句很微妙的话:"只有傻瓜才会把他的生命仅仅托付给武器"。

然而,该游戏电影的诞生,却从另一面维护了《双截龙》的拳头教条。

当时,很多演员的起步都是从B等级的胶片开始的,有些更是从参演电视起步,逐步走入电影圈,这种现像在好莱坞很普遍,当红影星乔治·克鲁尼就是一个突出的例子。在这部影片中,演员构成几乎是这类演员的一个大汇集。罗伯特·帕特里克(他所塑造的角色中,最有名的当属终结者2里的液态金属人T-1000)扮演Koga Shuko,斯科特·沃尔夫(曾参演Bailey on Party of Five)扮演比利·李,

而马克·达卡考斯则是刚从自己所活跃的电视剧集《乌鸦》(The Crow)以及《The feisty Marion Delario》中走出，即便是在这部电影中戴上了面具，对于当时的观众而言，也是不需要特别介绍的。

还有爱丽沙·米莱诺，以在片中所出的风头而言，是否可以称作该片真正的“boss”呢？

故事在发生了一场足以使整个北美崩溃的巨大地震之后的New Angeles，秩序混乱，各种各样的黑暗力量横行街头。

这部影片是粗俗和暴力的，双截龙的两大构成要素在罗伯特·帕特里克所饰演的角色身上得到了魔鬼般的综合。为了体现出大众所熟知的双截龙风格，影片的动作方面很多都是借鉴游戏，斯科特·沃尔夫也好，马克·达卡考斯也好，时常会像游戏中那样，捡起垃圾桶盖或者扫把对着敌人的头狠狠的砸过去。Vanna White作为中心女性角色，像在原创的街机版中一样的散发着光芒，在为数众多的角色之中，她受人注目的程度与游戏贯穿一致。

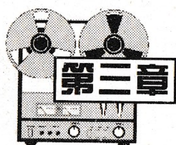
一部具有多种娱乐要素的影片，成为1993年异军突起之作，但可惜的是，相比起可怕的《超级马利奥兄弟》，这部影片去一直没有受到观众良好的对待。

经典台词：

“那么现在谁才是boss(Now who's the boss)？”

——出自于爱丽沙·米莱诺扮演的手提鞭子的坏女孩。

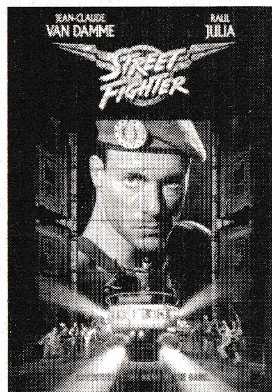




第三章 在永恒中闪光

不用多跟你说些什么，你自然会知道街霸是一款如何经典的游戏；不用多跟你介绍，你也大半听说过好莱坞有这样一位经典的斗士——尚格·云顿。两个经典的名字彼此组合，那样的影片即便你还未曾看过，也想必会猜想到是如何惊人的东西了吧。

任何一个街霸FANS都能够毫不迟疑地告诉你，隆是整个系列中最为核心的人物，他立志成为最强战士的探索道路是带动整款游戏的基石。沿着这条具备挑战性的道路，他自然而然的遇上了自己的竞争者和最亲密的朋友，另一位格斗家肯。他们之间的故事或许会比较淡漠，没有人在乎这款伟大游戏的故事背景，因为比起深邃的对战性和具有爆发力的人物内涵而言，附着于游戏之上的其他要素实



■影片名：街霸(Street Fighter)
■发行商：环球(Universal)
■出品日期：1994年
■领衔主演：尚格·云顿(Jean - Claude Van Damme)，劳尔·朱里亚(Raul Julia，也是他参演的最后一部影片)，奇列·米诺圭(Kylie Minogue)



在是微不足道的。

春丽，也许是世界上最为出名也最为性感的华人女性，在寻找父亲之死的答案的道路上，让我们见识到的是和她外表一样华丽的腿脚功夫。春丽在不知不觉中影响了人们的审美观，当东方的影迷纳闷为什么长相粗旷的刘玉玲（她和德鲁·巴里摩尔以及卡梅隆·迪亚茨主演的时装动作片“查理的天使”今年被作为大片引进到我国）在好莱坞如此吃香时，或许可以在春丽身上找到一些原因。

沙加特，一个职业斗士，带着身上隆留下的伤疤，一心想要复仇雪辱。

除了他们之外，世界上一切有价值的对手和战士都在这个世界里集合，用他们各自的力量演绎一个格斗传说。

这场锦标赛的冠名无疑来自于主办者拜森，也许除去他提供的金钱关系之外，每一个人都可以从他的脸上找到被掩盖的过去和邪恶。

出人意料的是，环球影业的老板更改了大家习以为常的故事核心设定，将使用“音速双刀”和脚刀的战士古列拉到了这个位置，担当从拜森手里拯救世界的角色。

如同杰出的人物把一个国家的力量集合起来一样，古列惩治邪恶的力量安排在拜森的总部之中，并从内部破坏这场别有目的的格斗锦标赛。为了协助古列，许多战士在心中暂时放下对拜森的反感，促成了这场锦标赛的表面繁荣。而暗中，和人们预料的一样，风云突起的日子来的不会太迟。

虽然激动人心的格斗场面很多，但是也许只有主演尚格云顿的个人魅力才能将影片的坑坑洼洼填平。

影片的致命伤，在于导演不肯放弃任何一个知名的角色，几乎是将所有的街霸斗士都拉入影片之中，这样就必然导致了情节和场面的调度显得生硬和杂乱，无法长时间的调起观众的兴趣，作为影片本身的氛围明显不足。

不过，当云顿的脚刀将劳尔·朱里亚扮演的拜森踢飞到墙壁上去的时候，当Peter Tuiasosopo扮演的本田

漫不经心的忍受了痛苦的击打时，观众倒也能获得简单的满意。即便是扮演嘉美的演员奇列·米诺圭的表现让人觉得她还不如回到自己的演唱事业，也不会抵消观众的满足感。

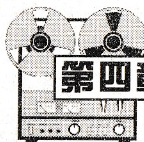


也许，只要是用了这个名字，它的观众就不会有太多的苛求，他们明白在这部影片里他们寻找的是什么。而且，尚格·云顿作为一位动作巨星，这部影片对他的成名之路也大有裨益，当日后每一本电影杂志在列举云顿代表作标题的时候，街霸这两个字总是会在眼前闪光。

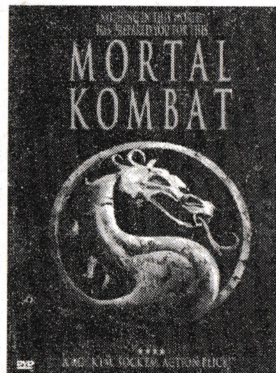
经典台词：

“那么，现在可以告诉我，谁想立刻回家，谁想跟我一起来？(Now who wants to go home, and who wants to come with me?)”

——古烈，在面对他这个世界上最特殊，并且最引以为自傲的“部队”的时候。



第四章 真正堪称经典双璧的游戏电影



■影片名：魔宫帝国(Mortal Kombat)
■发行商：Alliance/新线电影(New Line Cinema)
■出品日期：1995年
■领衔主演：克里斯托弗·兰伯特（Christopher Lamber)，罗宾·秀(Robin Shou)，林登·阿斯比(Linden Ashby)，广幸田川，布理捷特·威尔森(Bridgette Wilson)





这是一部曾经在我国电视台播映的娱乐片。同时，作为电影的原型，这也是第一部因为过火的暴力而受到媒体微词的电视游戏。

游戏的译名远比电影来得更直接——“真人快打”。从字面上来看，或许也确实能更好地反映出游戏中的血腥场面，玩过这款游戏的人很明白那指的是什么。

影片的开头，是在EdBoon和约翰·托比亚斯边笑边谈论所有通往银

行的道路，以及诸多格斗选手乐于在最后的时限向全世界观众展现割下对手头颅这样的话题中开始的。充满了尖声喊叫、健壮的斗士之躯、满屏的暴力，影片完全忠实于《真人快打2》的血腥风格，而且诸多的新角色们也被一举网罗：捷塔娜、美林娜纷纷加入到魔宫的血腥神话中，和其他角色一起冲击观众的视觉。

当《真人快打》流行于街机厅后，其与《街霸2》孰优孰劣的争论自然不能避免。在北美，两派的支持者为此产生了严重的对立。然而当一切纷争尘埃落定之后，CAPCOM日益将格斗游戏更深的内涵赠与玩家，这一点受到了一致的公认。

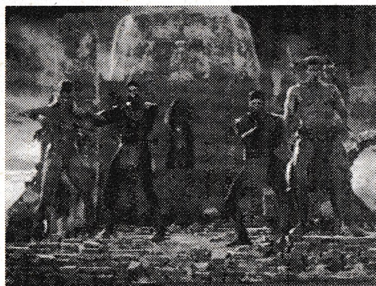
经历过街霸电影版的成功和挫折之后，“魔宫”的制作却完全超过了游戏上的对手。豪华的特效和精心设计的动作使得该片在视觉上充满了令人叹服的段落，由此得到的报答，自然是远远压倒《街霸》电影版的票房收入。

尤其值得一提的是，该片的配乐也大量沿用游戏本身的设定，加上主题曲的照搬，魔宫电影在获得不菲票房的同时，创造了一项小小的商业奇迹——电影原声CD的销售也令人羡慕。

广幸田川很好地演绎了魔术师山水，而布理捷特·威尔森的索尼娅，罗宾·秀的刘康，表现也可圈可点，为影片生色不少。尤其令人注目的是克里斯托弗·兰伯特创造性地再现了雷电特殊的语音，比之游戏中，林登·阿斯比扮演的强尼·凯治就相形失色了。

影片结束在一段高潮之后，从我们对熟悉的好莱坞商业手法上来判断，这无非是为续集做准备。果然，不出一年，制作更加精良的续集——《魔宫帝国：歼灭》(Annihilation)便又一次将超豪华的视觉享受带到观众和游戏迷眼前。更多的人物，更飞天遁地的特效表现，乃至于把握及其到位的影片节奏，使得影片水准更超过前集。当时好莱坞还未堕落到完全依靠电脑特效的时代，1994年66届奥斯卡最佳特效《侏罗纪》公园，1995年67届最佳特效《阿甘正传》算是开头，而最受人推崇的仍然是《幸德勒名单》(66届最佳影片，9项大奖)、《阿甘正传》(67届最佳影片，11项大奖）这样具有人文内涵的文艺商业片。相比较而言，像《魔宫》这样没有大牌、完全依靠视觉效果来吸引观众的影片通常不会得到太高的地位，只是观众的喜好如实反映了该片的水准。虽然它一奖未获，甚至连提名都没有，但比起70届（1998年）席卷12项奥斯卡大奖的挂着文艺羊头的大烂片《泰坦尼克号》来说，《魔宫》这部完全为提供娱乐的游戏改编电影更令人尊重。有趣的是，《魔宫》第二部推出时又恰恰是游戏《电影版街







霸》上市的时间。却受到了动作生硬系统不完善的批评。两相比较,真人快打至少在游戏之外的战场获得了全面的胜利。

如果你是一个格斗游戏的爱好者,如果你并不拒绝暴力血腥的商业片,魔宫不应该错过。

经典台词之一(魔宫帝国):

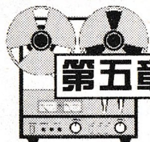
"好几亿个生命都要靠你们三个保护了。"(冷笑,中止)"不过,感到遗憾。"

——在放出杀招之前警告刘康、索尼娅和强尼三个人的雷电。

经典台词之二(魔宫帝国 歼灭):

"Mr. Ed,就是我。"

——与蒙太罗激战中的爵士。



第五章 国人经典



■影片名:城市猎人
■发行商:Paragon Films
■出品日期:1992年
■领衔主演:成龙,理查德·诺顿(Richard Norton)

熟悉香港电影的朋友一定看过这部搞笑甚至胡闹的电影。早在1992年,香港伟大的"二王"导演之一的戏剧大师王晶(在面向平民娱乐的意义上,他远比王家卫要"伟大"。在王晶看来,电影"艺术"是狗屎,王家卫在他的作品里更是饱受挖苦和嘲笑),就已经肆无忌惮的向大众展现了自己的喜剧天赋。

当时还很少有漫画电影的概念,所以《城市猎人》一放映就立刻风靡青年观众阶层。香港这个"文化沙漠"虽然不至于像韩国那样,流行文化完全被日本流行文化所殖民,但日本漫画和游戏在青年中的影响力几乎超过其他一切教育。当成龙憨态可掬地扮成"花花公子"孟波,并且用色咪咪的眼神盯着王祖贤和邱淑贞的时候,人们吃惊之余,也不得不佩服王晶的想象力和厚脸皮。

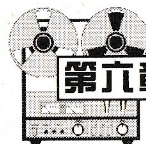
然而,影片中最为令人叫绝的莫过于孟波跳入街霸中的那场打斗了。对手在本田和春丽之间变幻,甚至召唤出了肯,而为了打倒邪恶的"肯",三个带着成龙大鼻子招牌的斗士站到了一起。这个场面之匪议所思,之热闹让人甚至能够一时忘记游戏的趣味性。虽然从技术表现力的角度看,《城市猎人》里这段经典漫画式桥段不如以后张学友等人出演的《超级学校霸王》来得更让街霸爱好者们目瞪口呆,但在当时来说,对游戏迷的冲击可想而知。

平心而论,成龙扮演的角色其喜剧性通常表现在手足无措的打斗动作上,论言语的无厘头不如周星驰,论肢体语言更无法和金·凯利相比,但在这部电影里,王晶让他手脚表情并用,及其过瘾地玩了一把,同时更为过瘾的是我们这些游戏迷加电影迷。

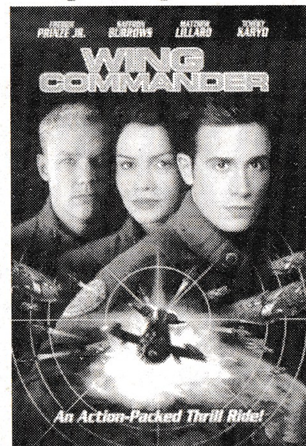
经典台词:

"Ha ha ha ha ha ha. Ya tai!"

——成龙版春丽狠狠盯住被痛扁一顿的肯。



第六章 科幻——共同的本源



■影片名:银河飞将(Wing Commander)
■发行商:Origin Systems
■出品日期:1999年
■领衔主演:弗雷迪亚·普林泽·乔(Freddie Prinze Jr),塞弗隆·布娄斯(Saffron Burrows),马修·里拉德(Matthew Lillard),特其·卡遥(Tchy Karyo),戴维·华纳(David Warner)





如果光玩电视游戏的玩家或许有可能对这款游戏还略有陌生,但对于广大的PC玩家来说,"银河飞将"这个名字却是如雷贯耳。经典的飞行策略模拟,在90年代初为数不多的含有大量影像的PC作品中独树一帜。至今为止,其高容量,多影像片断的特征仍然为玩家们津津乐道。

故事开始于一个传说:

不断有地球殖民地的星球遭受

攻击，据称破坏来自于名为Kilrathi的外星实体。如通常的科幻片一样，地球飞行指挥官们自然要戎装出发，探寻抵御破坏的方法。

相对于游戏而言，影片作了更为细致的设定，各行星和飞船都有了自己适当的名字，甚至Kilrathi星人能够通过他们自己的舌头说话。

这个系列伴随着玩家的，是游戏电脑技术的一路发展历程，每一代都在前一代的基础上不断推陈出新。在诸多飞行模拟的游戏中，《银河飞将》已经属于较为成熟的系列了。最近的游戏改编电影都有些不尽如人意，很遗憾的是，这部《银河飞将》在Wing Commander迷的期许下并没有表现出和游戏一样的水准，踉踉跄跄地跌入了最差游戏改编电影的行列。

作为该片的导演（也是该系列游戏的创造者），克里斯·罗伯茨（Chris Roberts）显然能够意识到微薄的成本不能完好地再现银河飞将的世界，但不幸的是，它仍然还是出现在大银幕之上。

为了节约成本，影片的制作上非常粗糙，甚至出现了以俯视镜头来表现空间失重的现象。而且，影片完全"现实主义"的风格，也让游戏迷和科幻电影爱好者感受不到一部科幻电影应有的气氛。

当然在影片中，也会偶尔出现一两个精彩的场面，比如Kilrathi巡洋舰在小行星域执行搜索任务时，地球联盟的飞船偷偷藏在行星间的画面。

发行商对于影片的期许像是迟迟没有发芽的种子，几乎一出世立刻被埋没，但比较而言，普林泽·乔的演技却在该片中得到令人惊讶的飞跃。

当然作为一部低成本预算的影片，我们或许不该过多的非难这部影片。也许该片制作时能请来的剧作家都忙于其他报酬丰厚的影片，不过可惜的是，这样一部诞生于1999年的"科幻片"居然忘记了这已经是个什么样的时代，"科幻"两个字已经变作钱堆出来的了，比起2000年闻名遐尔的科幻大烂片《杀戮战场》来，这部电影的下场更为凄惨，因为几乎没有人关注它。

令人感到安慰的是，银河飞将的游戏还是值得玩家花一个周末去玩的，甚至投入其中的时候会产生比看星球大战电影更为过瘾的感觉。

经典台词：

"当她签下名字的时候，她应该知道危险的存在。(She knew the risks when she signed on)"

——曼尼克，站在飞行甲板上，并且把毫无价值的死亡带给了天使一般的罗茜·弗贝斯。

下期，也即本文的下半部分，会向大家介绍一些根据电玩改编的动画影片，同时会对今年已出或将出的游戏改编影片作一番介绍和评论。随着近几年游戏改编电影热的产生，这类影片的数量远远超过笔者所知的范围，但由于篇幅有限，只能草草的"蜻蜓点水"了，悉见谅。

宫本茂心中坚持的游戏理念

本文摘译自日本月刊《电击王》2001.10



经过游戏界多年风雨的吹打，任天堂经常站在潮头却我行我素的风格虽然失误过，但从未真正失败过。个中原由，或许我们能从宫本茂的言谈中窥知一二。

关于宫本茂在"皮克敏"中的参与程度。

宫本：该游戏有自己主要的制作者（DIRECTOR），我只是以一个监制（PRODUCER）的身份，负责写规格书并跟他们一起工作。在设计方面，我们起用了不少新人，并提供给他们更多互相竞争的环境。里面没有半张我画的图。构图方面与刚开始制作时的印象改变了不少，但确实是款相当新颖的游戏。制作群以《耀奇物语》小组为中心，大家都怀着"看皮克敏"的游戏意识来完成制作，对游戏的印象就套成像是看蚁窝中的蚂蚁一样的作品。

林克就是要像小孩子 《塞尔达》改变形象的理由

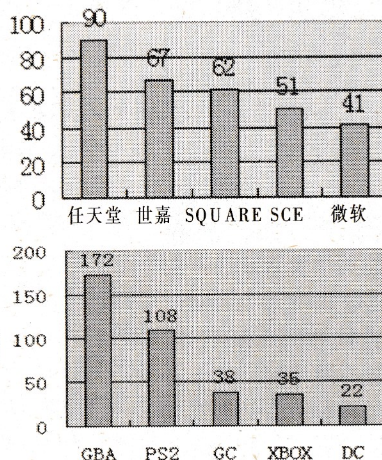
宫本：去年SPACEWORLD发表之后，我们确实是按照当时公布的状况去制作，那时我们甚至已经接受了拟真形象的主角林克。但就在我制作了GB版《塞尔达》后，我一直在思考林克到底应该设定在什么年龄层才算理想，总觉得对成人化的林克有不舒服的感觉。从另外一方面想，现在某个想法或观念流行起来之后，下一年就会不停的出现一堆相似的东西。这不仅在游戏业界，连卡通界也好电影业也好都是如此。对于热衷其中的人来说，当然可以分辨出其中的不同，但就一般人的眼光来看，这些东西好像都是一样的。我想这就会变成像山内所说的"没用(ムダ)"。大家不是在想"要做什么"，而是在想"做比其他人品质更高的"、"做比其他人完成度更高的"，结果大家的走向都是相同的，让人不管怎么看都觉得是一堆相似的游戏。这样的恶果会使做游戏的人无法以一种快乐的心情自由自在地创作游戏。我很不喜欢这种开发环境。就在这样的想法下，我与制作群开会讨论想制作怎样的《塞尔达》，并提出我对林克的印象之后，就决定改回属于原本任天堂初始的风格。虽然我很清楚，从N64版以来就有不少人期待我培育出更有CG感并更加真实的林克，但把它制作成一个独特的游戏，对于制作者来说，才是一个能够彻底掌握《塞尔达》"灵魂"的更高的目标。



微软 XBOX 日本胜算几何

本文摘自:台湾省杂志《DIGITAL KINGS》2001.4.20

本文作者是一个在中国工作的日本人,他用自己的观点,分析了一下游戏主机在日本获得成功要达成的条件。



首先请看看右表,这是日本电玩杂志《FAMI 通》年中在日本做的调查统计,受访者为软件商和小卖店。从这个表中不难发现,日本业界对 Xbox 及其开发厂微软的期待度不高。

500 万台:霸者应拥有的销量

"如果出现销量超过 500 万台的主机,我们就会考虑在那上面发行软件。"

这是 ENIX 的福鸠康博社长(现会长)在 1996 年讲出的一句业界名言。当时刚推出《勇者斗恶龙 6》的 ENIX,在游戏发行方面还坚持"超任专一"的政策,所以他的这番话给当时的游戏业界带来了很大的冲击。

其实,在日本市场,能达到"销量超过 500 万台"主机真是少之又少。正如我们了解的那样,各硬件的出厂量出现明显的两极化,如果不是在 1500 万台以上,那就是 500 万台左右或更少。属于前者的,都是在各轮主机大战中胜出的霸者;而后者,则是迟早要被淘汰的。换言之,只有同时代的主流机种才能达到"500 万标准"。不过,为什么在日本每轮硬件大战的结果都出现"一强皆弱"的局面呢?

其实道理也很简单,因为无论哪种产品,其销量会受到市场规模的制约。日本有 1.2 亿人口,其中玩 TV Game 的人数大约在 3210 万左右。这样的市场,是无法同时容纳两部销量超过 1000 万台的主机。可是,依其消化能力来看,这个市场应该也可以养起两部"600 万"级主机吧,怎么每次都会允许"独霸"型硬件的出现呢?

300 万台:成败的分水岭

说到主机销量,三年前,我访问过当时正在制作《生化危机代号维罗尼卡》的三上真司先生,问他该游戏要发售时希望 DC 主机有多大普及量。三上先生表示:"我希望在《维罗尼卡》发售前 DC 的总销量至少能到达 300 万台,而《维罗尼卡》的销量目标则在内部定在 100 万的级别上。因为不少人并不喜欢有恐怖成份的游戏,所以若有三分之一的玩家能购买的话,已经十分理想。软件达成 100 万套的目标,硬件是一定要有 300 万以上的普及量才行。"

今年 2 月初,我又向 ATLUS 的冈田耕始先生("真·女神转生"系列开发人)问了同一问题,而他的答案也是"300 万台"。

就软件厂商而言,如果有名气的大作,上市后却没有得到大作该得到的销售量,那算是一笔很失败的生意,也是一件很丢脸的事。也许可以说,300 万的主机销量,是使名厂能放心推出其"皇牌级"作品的最低标准。

若有大作软件的支持呢?其名气自然会吸引大批用家,同时也会带动主机销量增加;而另一方面,一直保持观望态度的不少软件厂商,也看到这种情况就决定要加入该主机的第三厂商之列……就硬件开发商而言,这当然是一种够理想的良性循环了。就此而言,"300 万台"可算是一部主机成败的分水岭。

重要的是,"跟着潮流走"是日本人的一个习惯,看到开始当红的产品绝不会将其轻易放过,甚至会掀起"抢购"热潮。于是,"舆论"大力支持的硬件就会以很快的速度冲到"500 万关头"。而情况到了这样的地步,其他主机差不多已经没有机会扭转大局,而其销售量也无望到达 500 万台。毕竟对大多数的用户来说,游戏机只要买一台就够了。

顺带一提,以"宣传"及"名作"的两手抓来获得成功的只有 PS;主要依靠"宣传"而争取到成就的则是 PS2。反之 SS"宣传"和"名作"都不成功。有点可惜的是 DC,"宣传"还可以,但"名作"失败,结果还是一败涂地。至于 N64,它似乎对这些根本没兴趣……



彩火的观点:情况看起来比 DC 出道时还要凄惨

三年前 DC 上市时,PS 的普及量已经突破了 1000 万大关。但 PS 毕竟已经呈现减衰之势,而且市场也到了需要新硬件进行刺激的时候,所以 DC 上阵尚有生死一搏的余地。

可如今市场状况风云变换,PS2 的出货量到今年 10 月 10 日就已经实现了日本本土 686 万,北美 855 万和欧洲 463 万的惊人成绩。更重要的是 PS2 在硬件销量上一直风头不减,PS2 年初 3 个月的周平均销量为 45713 台,而且在《GT3》、《FF10》的带动下,我们实在难以看出 PS2 在市场上有可乘之机让给其他主机。先前的 NGC 已经在短期内证实 PS2 在日本市场上地位牢不可摧的事实,难道现在就等下一个"不知死"的来了继续验证吗?

2001 秋季东京游戏展简要报道

本文摘自：台湾省杂志《FXG 周刊》2001.10.20



由于今年全球经济一片不景气，加上美国"9·11"事件的影响，和美国关系非常密切的日本也没办法幸免于难，现在对于连年经济都处于停滞甚至衰退的日本来说同样也是雪上加霜的时候。东京游戏展每次展出时都使用千叶幕张展示场的5～9厅，共分成三个区展示。虽然这次和今年春季展一样有53家公司参展，但摊位却少了很多，而且大都集中在一、二区，第三区变成宣传影片播放区、幼儿游戏区和饮食区，主要是让参加的观众休息和家人带小朋友同乐之用。不过参加的人数倒是没有减少，第一天共有31,975人次，第二天48,259人次，第三天49,592人次，总参观人数共129,626人次，比起今年三月的春季展还增加了一万多，可见由新主机迸发出的活跃热潮还是带动了玩家们的热情。

在展出的形式方面，以厂商为区分，各游戏为主题展开热烈的宣传。主机除了现在市面上的PS、PS2、DC、N64、NGC、GBA、WSC之外，还有即将就会发售面市的XBOX。同时，占有越来越大市场份额的手机游戏在本界展会上成为不可忽视的一大新兴势力。另外还有少部分的电脑游戏（WINDOWS和苹果专用）也同样参与了展出。以游戏类别来看共有9种，以主机来区分则有11种，详细比较请参考右面的附表（不包含只有传单或展示画面的部分）。

游戏类型	参展游戏数	比例%
ETC	54	31
RPG	31	17.8
ACT	28	16.1
SLG	21	12.1
AVG	12	6.9
RAC	9	5.2
SPG	8	4.6
PZG	7	4
STG	4	2.3

主机类型	参展游戏数	比例%
PS	70	40.3
PS2	43	24.7
XBOX	18	10.3
GBA	15	8.6
PHS(手机)	12	6.9
WSC	5	2.9
GBC	4	2.4
NGC	2	1.1
PC	2	1.1
其它	2	1.1
N64	1	0.6

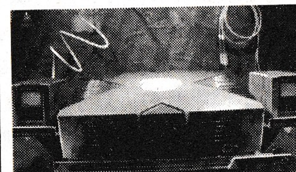




←↑由COS-PLAY爱好者们扮演的《FF9》和《保镖》里的游戏角色。

本界展会现场除了有许多游戏和讯息可以体验和观赏之外，还举办了接待女郎的服务态度、制服投票等比赛。此外，美国"9·11"事件被害救助募款活动和角色扮演交流会也是受人瞩目的活动。经过三天的投票结果，最佳接待女郎冠军由微软团队获得，而ATLUS与NTT DoCoMo同列第二。而至于募款活动，除了会场的募款箱总共募得现金106,770日元外，加上会场义卖所得489,000日元，总共595,770日元将全数捐给在恐怖事件中的受害者。

秋季展上最大的赢家——微软？



今年秋季展上声势最大的莫过于微软的XBOX了。为了给这台迄今为止惟一还未发售的新主机造势，微软动用庞大的人力物力。除了在第一厅建造巨大展示场、试玩区和电视墙之外，还开设了发表舞台和专用展示电影厅，让人感到微软这回真是不惜巨资来打入日本游戏市场，哪怕是破斧沉舟也要一拼到底了。在展会上，XBOX在日本的发售日也终于确定，也就是在2002年2月22日，日本玩家就可以买到日版的XBOX了。这想必又要引起不少人的期待了。

除了微软自己开发的游戏外，展会上还公开了许多第三方厂商所开发的软件。现场可以实际体验的游戏包括《死或生3》、《幻魔鬼武者》、《AIR FORCE 2》、《SEGA GT 2002》等强作在内共有16款。这些已经公开的游戏从完成度上似乎都已经接近完成了，这让人感到微软对自己首次在电视游戏圈子里混饭吃相当谨慎。在展出的第三天，比尔·盖茨还亲自来日本发表演说为活动造势，而且还与SEGA铃木裕等人相谈甚欢。不过交谈内容没有公布出来，但由此可见的两社关系非常的密切，让人期待将来两社的合作。除此之外，他们准备了专门的小型电影厅，可以让参观的玩家实际体验大魄力的画面和5.1声道的震撼效果。华丽的设施和演出效果配上为数众多的展示女郎亲切的引导，整个摊位都给参加的观众相当深刻的印象，这下微软的潜在市场可真的非常可观了。

本期题目

《谈中国游戏杂志的名字》

《游戏的理由》

感味酸甜苦辣 尝品百感交集 倾吐满腹『游』水

W/金慧池

恶趣味

谈中国游戏杂志的名字

当年咱们《电软》不叫《电软》，它有一个更响亮的名字，叫《GAME 集中营》。老一代的玩家大概还能回忆起那时的快乐时光——菜鸟的他们走到报摊前问“集中营来了吗？”一个个俨然保外就医的囚犯，还颇以为自豪。而杂志栏目中由此衍生出来的，有电刑室手记和大墙画廊等等。年轻一代的读者大概已经搞不清这些栏目名字的由来了。



第一本《集中营》的封面

《GAME 集中营》这个名字在现在看起来都还比较另类。这里面有英文，还有比较敏感的字眼。不仅有崇洋之嫌，还牵扯上纳粹德国。当然实际上“集中营”不仅纳粹德国有，世界上很多国家都有。比如说以前的苏联就有劳改营，即所谓的“古拉格”。从索尔仁尼琴的小说中我们可以了解到那是什么东西。而特别有意思的是希特勒的集中营里关着犹太人和被德军俘虏的别国战俘，而斯大林的劳改营里关的却主要是苏联人和苏联战俘——这还真有点讽刺意味！而以民主人权著称的美国居然也有集中营——二战时美国政府怕美籍日裔们给美国来个中心开花，于是把他们集中装车运输到一个地方，用铁丝网圈起来，严加看管。不用说，战后自然又得道歉平反加赔偿大笔银子。当然，我们的杂志和这些都不沾边，仅仅是取巧用了集中营这个词，用现在流行的话来说就是用了一个创意。

但还是不行，几期之后就被迫改名。因为在某些主管部门的领导眼里，有很多东西是碰不得的，有很多东西神圣不可侵犯，有很多东西严肃不可戏谑。而集中营就是这么许多禁区之一。

这使我联想起前几年意大利导演 Roberto Benigni 自导自演，并获得了奥斯卡最佳外语片奖的《Life is Beautiful》（美丽人生）。这部片子是关于二战纳粹集中营的喜剧



美丽人生（Life Is Beautiful）

编剧：温琴佐·切拉米、罗贝尔托·贝尼尼

导演：罗贝尔托·贝尼尼

摄影：托尼诺·德利·科利

音乐：尼科拉·皮奥瓦尼

主演：罗贝尔托·贝尼尼、尼科雷塔·布拉斯基、焦尔焦·坎塔里尼

片，如果在中国肯定拍不了，因为审查阶段就通不过——居然要以集中营为题材拍喜剧片，这简直是大逆不道！（形象一点说，对于我们来讲类似于拍一部关于南京大屠杀的喜剧片）然而意大利人不仅拍了，而且拍出了一部经典。当年集中营中的幸存者们看了后，不仅没有恼怒，而且还全体起立给导演鼓掌。中国目前还没有产生此等电影佳作的条件，因为我们还自以为是地要维护太多神圣的东西。而这些所谓神圣的东西，用臭名昭著的美国下流动画片《South Park》中的一句话来说，就是：“These are all craps！”而才华横溢的作家王小波在他的一篇杂文里给“holy shit”所作的注解，更是把这些所谓神圣的东西的遮羞布扯个粉碎。

中国游戏杂志名字的另外一个特点就是明明是娱乐性杂志，偏要起技术性杂志的名字。比如说《电子游戏软件》，从这么正经八百的名字上看似乎是关于软件的技术性杂志，当然实际上不是。而《游戏机实用技术》，实用倒是不谬，技术则完全谈不上。至于中国游戏杂志为何取这么多名不符实的名字，我们还得结合国情来看。当年老舍说过这么段话，“我的几个孩子，都不让他们学文。他们看我们写不出来东西，痛苦得很。”老舍还有一层意思没有说透。这就是学文，写文章，搞社会科学，涉及文化娱乐的，极容易出事。而搞纯科学技术，则不太容易出事，也保险得多。全国人民在饿肚子的时候，开发原子弹的科学家们还是得保证营养并加紧开发的。这也是我的母校清华大学近几十年声望日隆的原因之一。因此中国的游戏杂志走曲线救国的路线，明明卖的是文化娱乐的狗肉，却非要挂一个技术的羊头，也就容易理解了。

当然这些情况最近有些改善，从新的一些游戏杂志的名字上也可看出条条框框有些松动。其实咱们中国文字渊源精深，想搞点创意还不是很容易。相比之下，美国杂志的名字就简单无味得多，起得最好的也就是《Next-Gen》，翻译过来就是“次世代”，还有那么点煽情的味道。而《PC Gamer》、《PC Games》、《Computer Gaming World》就全是大白话。而中国杂志的名字则高深得多。比如说《游戏天地人》，如果我们愣翻的话，翻成《Games：Heaven，Earth，and Human Beings》。美国人看了肯定一头雾水，搞不清楚这游戏和天堂和大地有什么关系。他们哪能理解我们天人合一的东方智慧呢？

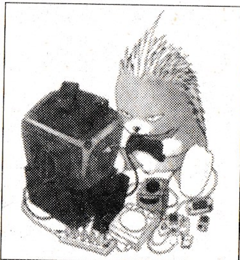
游戏的理由

我小学4年级以前聪明绝顶而又淘气异常，于是成了老师们头疼的对象。每次惹出祸来，老师都要怒问："干坏事时怎么想的？"这时就到了我最痛苦的时刻，因为我站在墙边绞尽脑汁也想不出当时是抱着什么样的目的就冲上去了。想了半天没有结果，于是我迟疑地说："…没…没想什么…"老师更怒了，训道："不可能！什么都没想你就干了？"

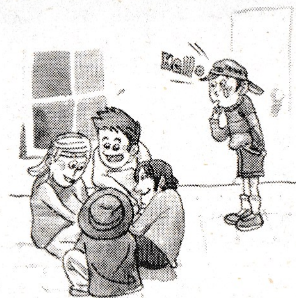
当然，那时的老师大概没有学过儿童心理学，不知道爱闹是儿童的天性，也不需要理由的。我看到有恶作剧的机会时就会本能地冲上去，这时什么逻辑和理性对我都没有用的。

后来长大了，发现在周围无论自己干什么别人都要问个理由，为什么你要这么干呀，什么动机呀，诸如此类。这是最烦的事。因为首先你得掰开了揉碎了给人解释，其次有些人问你这个问题时根本就不想听你的解释，这只是一连串责难的开始。比如你在国内买了东西觉得不合适，要去退货。那可是难上加难！面对售货员小姐的冷眼，你得陪着笑举出一大串理由，来说明你为什么要退货："我糊涂透顶买错了东西我老婆已经在家把我骂得狗血喷头了这东西放在我家也没有用处同志您开开恩这东西能不能退了下次再也不敢了。"到美国后觉得最爽的事就是退货不需要向店方提供任何理由。因为这是你作为消费者的基本权利之一，已经约定俗成了。你可以大摇大摆地到商店，把东西往柜台上一撂，对售货员说这东西我不要了。即使她一边重新包裹东西一边小心翼翼地问了句："产品有什么问题吗？"你可以很无赖地说我有权保持沉默，我有权拒绝回答一切问题，我可以不提出任何理由，我就是要退货！（当然现实生活中不会那么牛气，只要耸耸肩，说"没问题"就够了。）

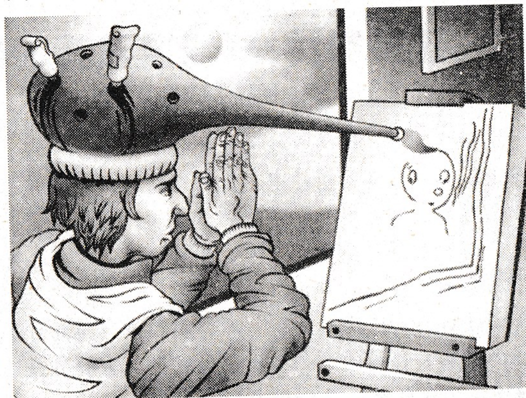
当然我们中国人虽然爱问为什么，但又不是什么都问为什么。比如说关于自然科学，中国人就从不问为什么，所以才几千年数学物理化学什么也没发展出来。中国人只是爱对社会科学问为什么，具体地说就是中国人最爱对人际关系问个为什么，对社会上任何可能的异己行为要细细地问个为什么。游戏，作为一种新兴事物，自然要被多问几个为什么了。但你要去问一个孩子为什么一放学就往游戏厅跑，他肯定和我十几年前一样满头大汗说不出个所以然来。



于是，游戏工作者们越俎代庖，被迫不断试图给游戏和游戏的孩子们寻找一些理由。最近我又翻看了一下几年前的老杂志，其中有边晓春老师写的一篇文章，名字叫"孩子们的游戏"。在文中作者费劲心力给游戏找到了诸多的健康的理由，比如开发智力，手眼协调，培养竞争和团队意识等等。看了之后不由得感叹作者用心良苦。但问题是：倘若责难的一方并不是真正需要这种解释呢？在中国这样缺乏基本的平等宽容等观念的社会中，很多时候居于"道德"高位或者实际高位上的责难者们并不是真想听你的陈述的。因此这样的努力，很可能是对牛弹琴。



实际上，社会进步的标志，不是体现在我们对某项行为提出很多很好的理由，而是体现在我们的某项行为不再需要冠冕堂皇的理由。这意味这我们的这项自主权利受到了社会的普遍尊重，不会再受到无端的责难，因此我们也无需再费劲心思提出理由了。举个例子说：在封建社会，当你老爸的袍子脏了的时候，你不能直接跟他说："嘿，老爸！你的袍子脏了！得洗洗了！"如果你这么说，就是目无长辈，妨害家族声誉和稳定。家族里的大老们还要问你是何居心，是否受到其他势力的蛊惑等等。最终结果是你被族长用"家法"打了一顿。而忠心耿耿的你如果一定要冒险犯难而为之，那你必须以冠冕堂皇无懈可击的理由，以高度的艺术性的方法，巧妙地进行旁敲侧击和诱导，最终达到你的目的——让老爸自己发现污渍，脱下衣服让你拿去洗干净。两千年里封建的中国人别的学问没有，这方面的能耐经过千年的锻炼倒是很强。而在现代社会，年轻人不用再担心受这种皮肉之苦了，也不用这么绞尽脑汁了。莫说老爸，就是族长的袍子脏了，他们可以放心大胆地指出并督促他自己去清洗。作为一个独立的人，他享有了这种表达自己意见，乃至批评一切不合理现象的无可置疑的权利，而不必担心无端的非难。



我们希望有一天中国的孩子们能够理直气壮地说："游戏，不需要理由！"

写在前面的话

《游戏批评》诞生的一个目的就是希望在国内出现繁荣的游戏文化，而游戏文化的国际交流也是其中非常重要的环节。"文化差异系列谈"就是以游戏文化交流为主要内容的栏目。在这里，我们会陆续请真正的国外玩家为朋友们介绍游戏在国外社会中的真实状态。

游戏活在日本的现实写真

撰文/深泽健良　整理/王紫烁

编：经常会在国内玩家中间听到一些羡慕和向往日本游戏环境的感慨，尤其是国内对电视游戏打压的越狠，这种呼声就越强烈。但现实与理想的差距却往往是有天壤之别的。由于我们大多数人对日本游戏的了解仅仅是从一些专业游戏杂志的字里行间中摸索出来的，所以广大玩家对游戏在日本社会究竟是什么状态并没有太清楚和理智的认识。而本文将从一个普通日本人的眼光里，交代日本社会中游戏究竟是处于什么样的状态。



虽然不能不承认，日本社会的现代化程度要高于中国，而且是世界上电视游戏最发达的国家，但电视游戏对于日本人和日本社会来说，并不是像我所认识的一些中国玩家所向往的那样神圣或必不可少。相反，对于我们来说，与中国人相似的生活习惯和民族习性，倒导致了游戏在中日两国有着非常相似的经历。

孩提时代：同样跌跌撞撞的走过来

游戏能在日本普及，的确应该非常感谢任天堂，因为是任天堂把游戏带入了普通大众的生活里。记得在我小的时候，虽然也有一些家用游戏主机，但大都是无法更换卡带，并且价格昂贵的奢侈品。在FC没推出前，游戏在日本是以街机为主。那时我和我的同龄人每周的零花钱不过也就是100－200日元，在街机上玩一次要花50日元，而且对于容易馋嘴的小孩子来说，买点零食也是很重要的。"游戏是有钱人的玩具"这种观念对我这代人来说是非常强烈的。

FC推出后，虽然价格并不是很贵，但对于许多普通家庭来讲，给小孩子买这样的东西也不是非常痛快，尤其是像我这样并不富裕的家庭。因为在当时的日本社会，大人们的观念与现在中国对游戏普遍观念是一样的，大部分人都认为游戏会给孩子甚至成人带来不良的影响。而且加上在早期各地游戏厅中也经常出现所谓的"暴力勒索事件"，许多小孩子被大孩子抢劫，还有经常发生斗殴打架，所以人们更是对游戏带上了有色眼镜。当时的情景，好象就跟现在发生在中国的情形非常相似。

但游戏的魅力最终还是吸引了越来越多的人。而且随着游戏在企业不断的包装和推广下，也在不断向着正规与合理化发展。但"玩物丧志"这句中国人对自己文化总结的古训同样适用于日本社会。虽然现在的日本社会对游戏的态度已经非常宽容，但游戏仍旧不能被一些保守的人士和高年龄层人们所接受。尤其是在游戏、漫画、卡通三者的强大吸引力下，日本的确出现了相当一批被普通人看作另类的人群——"ぢたく"（编注：用拼音标音是O TA KU）。

因动漫和游戏而受到冷落的人群

日本有许多因喜好不同而产生的特殊人群，其中"ぢたく"就是非常有名的一类。

所谓"ぢたく"，详细解释就是指"把所有精力都放在游戏和动漫，对其他事情都漠不关心的人"。

在日本，由于游戏已经有20多年的历史，在动漫的配合下已经形成了一个非常完善的体系，许多人从年轻的时候，或者从小就被这些东西深深吸引，不能自拔。在这些人心中，已经没有其他事情可以替代游戏和动漫的位置，对社会、政治、经济、甚至生活都采取漠不关心的态度。在与人交流上，如果对方对游戏或动漫不感兴趣，或者不想说这类话题，那他们就会无话可说。而且由于非常沉迷游戏，所以他们在个人着装上，"ぢたく"要么另类得跟游戏和动漫人物一样，要么就不修边幅，总之是跟社会上的普通人差别很大。

对于"ぢたく"，虽然日本人比较喜欢游戏，但日本社会对他们还是怀有"歧视"态度的。

我想，举个简单的例子就可以将个中原由解释清楚。

日本的企业和企业职员是比较讲究下班后情感交流时间的。一般公司的职员经常会在下班后和领导一起到饭馆吃饭，然后再到酒馆喝酒，或者去KTV唱卡拉OK。总之各种活动比较多，内容也比较丰富。在公司看来，这是培养员工之间友谊与合作默契的重要内容。但是对于"ぢたく"来讲，这些东西对他根本没有吸引力的，当同事招呼他时，经常会被用"我还要去玩游戏"，或者"我有事情"之类的言辞拒绝，这自然会让同事们感到尴尬。久而久之，人们自然就会将之放入另类人群当中。

在日本，虽然深度的"ぢたく"不受大众的欢迎，但这种人还是为数

不少，构成了一个相当独特的群体，在我身边就有一些这样的朋友。他们可以把每个月所有的零花钱都用在游戏和动漫上，买喜欢的动画、模型和游戏，只维持最基本的住宿和吃用，其他什么也不考虑。

此外，这类人在年龄层上并没有太多的局限，虽然主体都是20多岁的年轻人，但也有不少相当疯狂的高龄的"おたく"，大约在40多岁这一档。如果有中国朋友想到日本能直接看到这些同道中人，我推荐大家去秋叶原看看。

日本人消费游戏也有压力

游戏能在日本发达，我觉得可能也得拜托电影行业一直都不很红火的福。日本电影消费是相当高的，好的片子首批放映的门票价格可能要到2000，甚至3000日元，几乎相当于普通游戏价格的一半。对于像我这样的普通日本人来说，如此昂贵的消费一般只能是为了陪女朋友一起高兴一下，增进一下感情才会选择的。

与电影消费昂贵的情况相反，日本录像带租聘业务到是相当发达而且便宜。在电影上映后3个月后，相应的录像带就会上市，而且价格也只有看电影的1/ 10左右。相比之下，许多精明的日本人肯定要在这些方面精打细算的。

说日本人生活精打细算其实一点也不过分。虽然日本国民生产水平很高，物质生活也很丰富，但压在普通人身上的压力也非常大。由于日本国土面积很小，可利用的自然资源十分有限，再加上人口数量非常庞大，尤其是90年代以来国民经济持续不景气，失业率不断攀升，人们的生活压力也日渐沉重。

现在的日本，对于年轻人来说，一份月收入能有20万日元的工作绝对可以看作是很不错的选择，也是一个需要很努力才能达到的目标。但是，能有20万日元的月收入，并不能证明他就可以生活得非常舒适。原因主要有三点。

首先，是日本的房价是非常高。对于年轻人来说，除非家庭条件非常好，否则在刚参加工作的时候就买房几乎是不可能的事情，租房是非常普遍的现象。在像东京这样的大城市，在城市郊区一所很普通的一居室（带厨房和卫生间）的租金至少也要有50000日元以上。这种负担似乎和中国一些大城市，比如北京的情况倒是非常类似。就算是已经买房的家庭，每月返还贷款的资金也至少会占到家庭收入的1/3，甚至1/2左右。（一般日本人住房最终的追求和在中国能看到的日剧中很相似，一套2层的楼房，加上一个小庭院，这样的房屋在东京或者大阪这样的大城市总价大约会是在6000万日元左右）

其次，日本是高福利的国家，但相应的，工作的职工每月需要支付的保险和税收就非常多。日本普通工作人员每月光医疗保险需要支付的金额就高达将近20000日元，连同养老金和各种税一起，这些支出也能达到每个人月收入的1/4。

再次，日本由于国土面积很小，根本不能依靠自己的粮食生产来解决本国人的吃喝问题。进口食物是非常重要的，所以导致国内粮食、水果等价格很高。做个比较就很明白。

中国是地理大国，农作物生产非常丰富，但出版业不很发达，所以图书的价格比水果的价格要高出许多。在水果旺季，一个西瓜在中国可能只要几元人民币，但一本书至少也要将近20元人民币；同样在日本，即使是旺季，吃一个西瓜可能也要1000日元左右，而一本全彩16开200页杂志才只卖300－500日元一本。这种差距是非常明显的，对日本人来说也是非常昂贵的负担，好在日本是捕捞业非常发达，吃海产品非常便宜，这可能业是日本人饮食口味独特的一个原因。

当一个人刨去这些开销，再留一点储蓄后，一个月所能支配的所谓"零用钱"可能也就只有30000－50000日元，相对定价在6800日元一款的游戏软件来说，这其中花消所占的比率算是很明显的。对于拥有游戏主机的普通家庭来说，每月能购买1－2款游戏就已经是顶级的消费了，即使是那些可以不在乎自己吃住的"おたく"们，也绝对不会像中国的玩家那样只要能买了自己的主机，就可以随意玩自己喜欢的游戏。

总的来讲，现在的日本民众总体上已经接受了电子游戏，并且将游戏作为家庭娱乐比较重要的一个组成部分。但由于日常生活比较繁忙，普通人可能只有在周末才会有时间来玩一下游戏，平常的业余时间都被应酬、进修或者其他事情占据了。

其实，说日本是游戏的王国，以为电视游戏在日本一开始就有非常好的生存环境，这些观念都是非常片面的。恰恰相反，同样都是东方国家的中日两国，在游戏领域里的确有着非常相似方面，只是现在的日本游戏业已经成功地走过了危险期。日本人能接受电视游戏，尤其是社会观念上对游戏能从反对和厌恶逐渐转变到容忍和接受，除了游戏本身具有发展的潜力外，更重要的是有非常专业的企业把游戏当作是一项真正的事业来做，并且不断完善和改进，用自己切切实实的努力来铺平游戏前进的道路。这可能是日本和中国现在游戏领域上最大的差异。

缺乏有毅力和先进理念的创业者，缺乏有活力而且非常彻底的市场机制，是中国游戏业发展不起来的最大弊病。但市场迟早是会对中国进行召唤，最重要的可能是一些希望投入这个领域的人自己要做好足够的准备吧。

魔女的条件
伊迪娅

文:Silence

丝丝线线的雨，在斯科尔的记忆之中钩连出了依稀的容颜。他曾是那样懦弱无助的在修道院门口哭泣，如果没有姐姐映在潮湿地面的淡淡倒影，如此安静的站在他的身后，自小开始，也许他就会迷失。

然而他不会想到，加尔巴迪亚那场声光影乱的祭典，居然就是为了他视如姐姐的保姆所设。整个城里，火光奔出迷乱的人影，没有片刻的清醒，只有充沛天地间的动荡不安，将每一个无法自决命运的世界臣民带到癫狂之中。而在一切眩目的光影里，他可以看见，她一身妖气，神情随着祭典的虚幻而痴迷……

本　名：edea
年　龄：？
身　高：？
生　日：？
血　型：？
武　器：魔法



魔女。这个在各国语言中遍布每个角落的名词，似乎早就已经在人们的人文记忆中刻下一个固定的释义。在人们印象中，魔女似乎总是那样的妖媚邪淫，担负着引诱别人堕落的角色。心如蛇蝎，口蜜胜糖，在各种宗教文化现象中，“魔女”这个形象永远沉沦，很少有翻案的机会。

这是难免的，自从魔女在佛教典籍中出现以来，她就是这个形象。我们所熟知的佛祖释迦牟尼的传说之中和魔女有关的一段无疑是极为重要的段落：成道之前的悉达多王子经历六年苦行，于尼连禅河的清流之中洗尽六年以来的污垢，接受了一位村姑的乳粥供养，安然坐于一棵毕钵罗树（菩提树的本名，因佛陀在此树下得道，因而改名“菩提树”）下，结草为座，发愿“不证无上菩提，宁碎此身，不起此座”，历经七七四十九日的冥想，终于证得正果。在这四十九日的求道过程中，魔王波旬因为惧怕佛陀得道后会使他魔宫子孙减少，动用一切手段阻挠佛陀得道。先是许以世界之王的诱惑让悉达多放弃成佛，失败之后又召集魔军袭来，顿时巨雷大鸣、电光闪耀、天动地摇、山崩土裂、豪雨倾盆、泛滥成灾、暴风吹袭、折木拔树、飞砂走石、卷袭而至，然而悉达多求道志坚，对一切死亡恐惧视若罔闻。失败之后的魔王不得已使出了最恶毒的手段，派出他三个女儿渴爱(Trsna)、憎恶(Aroti)、贪欲(Raga)，以她们绝胜的美姿，菲靡的歌舞极尽诱惑之能事，一心破坏悉达多修道之心。然而在目空一切的佛陀面前，即便再是令山河失色的美女也如同墓场腐尸，非但不为所动，甚至将他们变作了丑妇。佛陀终于通过一切考验求得正果，也开创了三大宗教之一的佛教。



魔女，就是这样草草的过场了，留给后人的至多只有讥讽和鄙薄。这种印记带着她们走过千万年的文明，并且在每一个文化体系中都形成了统一。在现实的历史中，最符合魔女特征的是抗战时期甘心为日军为虎作伥的“满洲妖艳”川岛芳子。我们再来看一段西藏的创世神话，这里面的魔女也不见得高明了多少：传说中有一只猕猴在观音处修行得道后奉旨去雪域继续修行，化身为罗刹魔女的度母千方百计引诱这只猕猴破戒，并以不与之成亲便会生下万千魔众为祸人间相要胁。后来，猕猴尊观世音菩萨旨意与之成了亲。他们的后代最初只有6只猴子，居于高原南部水草林木茂盛之地，并自然繁衍至几百只之众。后来因食物匮乏，众猴求得观世音菩萨所赐五谷（青稞、小麦、蚕豆、豌豆、谷米），并广播雪域自然生长。充足的食粮以及规律性的劳动生产和协作，使群猴逐渐收敛野性，不断进化为人。据说，最初的六只猴子在这雅砻河谷繁衍成为古老的六大部族，即史载之“六牦牛部”，为吐蕃的前身。藏族人民也在这六大部族的基础上慢慢地扩散到整个西藏，繁衍生息。



西藏的地形被人视作魔女仰卧之形，早在唐朝，因与吐蕃松赞干布和亲而留下千载佳话的文成公主，联同尼泊尔的赤尊公主一起，在位于魔女心脏部位的卧塘湖，以山羊驮土，填平了卧塘湖。在其上修建了佛寺，供



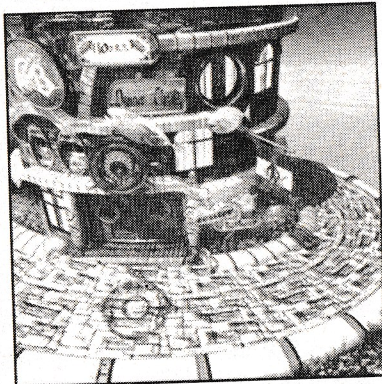
奉佛像，以镇压女魔，长保西藏平安。而世界文化奇迹的大昭寺也由此诞生。

由此可见，整个文化史中与魔女有关的内容无外乎抵御诱惑和破淫除邪。然而犹太传说中的夜魔 lilith 却具备了很多的人性特征。传说她是与亚当一起被创造出来的最初的女性，因无视神灵而受到处罚，最终跳红海自杀。她死后天神才用亚当的肋骨创造了夏娃。lilith 死后成为永不衰老的女魔，拥有美丽的容颜、乌黑的长发和一条蛇尾。在以后的传说变化里，她又成了女吸血鬼的化身。

其实比起希腊神话中那些自私贪婪的诸神而言，魔女的形象因为具备了更多的人性化特点，有时反而会和人们走得更近。魔女的英文字面为 WITCH（电影“女巫布莱尔”的英文原名便是“THE BLAIR WITCH project”），在原始的昂格鲁·萨克逊语源中的释义为“知道”，魔女也就意指为能利用超自然力量而知晓一切，并在他人的灵魂中得到力量的女性恶魔了。因为这种解释，魔女也经常和女巫混为一谈，但又由于魔力的引申，使得人们有时反而抱有对魔女的喜爱之心。围棋国手芮乃伟因棋术变化无方被人称为“魔女”；前几年走红的青春偶像范晓萱自称“小魔女”；由桑德拉·布洛克和尼科尔·基德曼主演的喜剧电影《巫法闯情关》给魔女塑造了一个亮丽善良的形象；宫崎骏著名的作品《魔女宅急便》中更是透露出对这一文化形象的溺爱。

当然，在游戏里出现的魔女，通常是只对于魔女的本义加以利用的。魔女身上诱人堕落和邪恶的本质最容易构成反面典型。游戏虽然不同于戏曲，但也总是很难摆脱脸谱化的人物塑造方法。因而，在《最终幻想Ⅷ》里对于魔女的解释就越发显得难能可贵。

在没有成为魔女之前，伊迪娅一直是善良可亲的孤儿院保姆，在性格自我封闭的斯科尔眼中，保姆的存在是他孤儿人生的最大慰藉。斯科尔的成长需要有人来加以引导，但与此同时，世界因为未来魔女奥尔特梅西亚的主观意志也需要有人来执行使世界颠覆的任务。于是，昔日温如母亲的伊迪娅成为了站在面前的敌人，这重矛盾使得游戏的冲突来得更为强烈和突出。相对于斯科尔封闭矛盾的内心而言，伊迪娅也一样受着过去和现在双重的煎熬。世界命运是否能由她来主宰，首先她必须主宰



自己的命运，以及为斯科尔引路。这里是“引路”而不是“引诱”了。

游戏还不止如此，最为让人欣赏的一点设置是在未来魔女的支配下，游戏女主人公莉诺亚也慢慢的走入颠覆世界的命运，甚至于因为被人视作同是危险的魔女而必须看管起来。坐在飞船上，送莉诺亚去看管之地的那一段大家一定记忆犹新吧。王菲的娓娓歌声之中，斯科尔默默的对自己的灵魂进行着质询，而动荡不安的世界同样等待着对自己命运考察的结果。封闭懦弱的斯科尔经过煎熬，终于走出自我，勇敢地接回莉诺娅，在伊迪娅悉心引导之下的少年，带着身边的“魔女”走向最后之地，拷问世界。

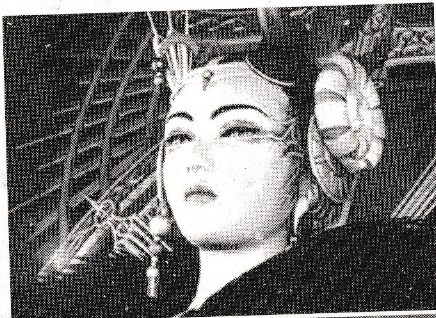
人类的文明，通常受着主观意志的影响而颠簸不安，宗教的虚伪，又时常压制着个人的意志，并且用种种诸如“魔女”、“女巫”之类的蔑称诋毁不为自己同化的人。世界名著《红字》就是描述这样一个勇敢突破封建礼法的善良女性，如何与深爱她的神父一起正大无畏的站上绞刑架上的过程。在旁人眼中，两犯通奸之罪的她等同于活该烧死的女巫。而与本文同名的著名日剧《魔女的条件》，更是突出地描绘了在世俗压抑之下一对别样的恋人——师生。在世人眼中，与自己学生产生恋情的老师无疑担任着引诱少年的魔女角色，然而一副伦理法度之下的芸芸众生，又有多少是在虚伪的表面下隐藏着欲念贪婪和邪恶的意志呢？！

成为魔女需要条件吗？

被万夫所指，被不明真相的舆论攻击诬蔑？

然而暂且不论好坏，魔女又可以称为“意志”的代名词，她烛见我们自身的真实内心，她印证着一个文明的伪善程度，她更是世界循环发展的颠簸不破的常理所在。作为个人，我们每一个人的心中都有一位魔女；作为人类，我们的每一段历史的更替，都被另一位名叫“集体主观意志”的魔女推动。人类常常义正词严的攻击魔女，却从来没有想到，自己永远脱离不了魔女的阴影，永远不能理解“魔女”，恰如永远不能理解自身。

很多人说《最终幻想Ⅷ》浅薄媚俗，我却觉得除了“Ⅵ”和“Ⅹ”以外，这一代完全有资格称为“最终幻想”系列中最为意蕴深刻之作。



评《路易鬼屋历险》

机种:NGC 类型:A·AVG
厂商:NINTENDO
发售日:2001年9月14日

文/Silence

在小品中发现事实

NGC发售两个月了，没有得到新主机面世时该有的轰动，反而如一些人预料到的那样，多少受到了一些冷落。

NGC当日发售10万台，在不到一个月的销售里，周出荷量就跌到了一万以下，未免让人觉得有些世道不公。游戏过少，坚持执行缺乏"媚俗大作"的"精品战略"受到了当头一棒的挫折。然而，老谋深算的任天堂却并不会为此着急，将一如既往的在这块四平八稳的"精英田"里趟下去，无论是否一脚泥水，收获总是不缺。

以这款首发软件而言，似乎最能够代表任天堂游戏和主机的风格了，而在三款首发软件中它所获得的最高销量来看(截稿前笔者手中的数据是22万份)，无疑又佐证了一次任天堂的制作思路之所以得到成功的原因所在。这是一款无论如何都只能称为小品的游戏——四处寻找马里奥的水管兄弟路易，背着个吸尘器在阴森恐怖(？)的旧宅中四处乱逛，见鬼就吸，然后交给少年博士压制成照片，仅此而已。如果一个匆匆路过电玩专卖店的朋友，咋一眼是不会为这款作品感到惊讶的。精致的细节，自然生动的光影效果，乃至于布料纸张的真实质感完全融入了Q版的游戏风格中去。没有亲手试过NGC的朋友想必从外观上也不会想到拿怪异的手柄竟会具有如此舒适的手感。简单的流程，生动逗趣的迷题，加上游戏中许多让玩家会心一笑的细节，使得接触该款游戏的用户自始至终都处在一种轻松满足的状态下，通关一遍之后非但不会觉得累，甚至没有一般游戏破关胜利的满足感。在这款游戏之中，任天堂带给用户的，是完完全全的一种快乐，虽然远远不能让人沉溺于中，但消磨时光闲来一游的基本游戏心境却毫无保留地奉献给了用户。

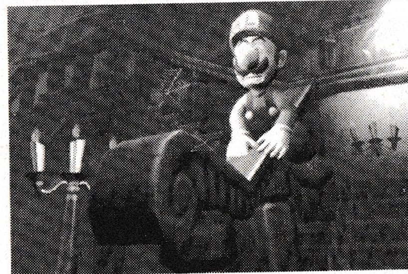
于是，便有朋友失落了，那是一位受人尊敬的老玩家。他在接触这款游戏之后的评论为"游戏进行方式单调，失去了任天堂以相对难度的要求"。这种评论恰如其分的勾勒出了《路易鬼屋历险》在游戏性质上的缺点，而这种带有很强实验性质的小品作为NGC的开山之作，也让人对任天堂的思路捉摸不透。



NINTENDO
GAMECUBE

自始至终，任天堂都是一个玩具厂商，他们走在电玩工业复杂的道路上，就其根本从来不想离开赚钱玩具的制作理念。因此，自超任之后，任天堂的游戏一直如此面向狭窄的层次。有人说，任天堂能够长期坚持保证产品的品质，这种说法我同意；但有人说，任天堂是惟一一家不功利的硬件厂商，我却万万不能苟同。在我眼里，任天堂比世嘉，比索尼更要功利十倍，只是他们的外在包装不像别人的经营思路一样的张狂罢了。游戏的受众在不断地拓宽层次，游戏工业的发展却随着全球经济的萎缩受到了坎坷不平的考验。在一个产业上升的阶段，除了产品样式的更新，最为重要的无疑便是使自身的触角延伸到更广的领域中去，尤其重要的是。随着信息科技的高度发展，游戏作为高科技的产业，要求自身具备更多的信息含量，由此才能逐步扩大对潜在受众的吸引，任何偏执于"专业化"的思路都会对此造成损害。但是，在游戏产业停滞不前的时候，"专业化"的制作却能够保证最基本的赢利和口碑。任天堂十年如一日的强调着游戏作品最基本的游戏性保障，十年如一日的强调自己"高人独醒"的姿态，然而面对着新时代电玩格局的变动，他们又能否保证自己"不为五斗米折腰"吗？

在NGC发售的前一日，《生化危机》转战NGC引起一片哗然，人们纷纷在猜测任天堂开出什么样惊人的价码从而使CAPCOM这个趋利之徒跳槽过来之时，却很少有人发现到一个绝对的事实——任天堂开始尝试改变消费者层次。说新世代游戏水平下降只是表面现象，最重要的是加附更多的表面信息给游戏作品的交互层，而不是像以前那样刻意挖掘和深化游戏的规则。俗点说，就是现在的玩家注重游戏进行的感官刺激而不是游戏的深度难度。任天堂所谓的"精英制"对于其拥护者来说，是



信任的保障，而明白就里的人却更清楚，这是他们一贯营销支配的手段。面对着电玩格局的变化，面对着第三方厂商作用逐渐增强，任天堂在一贯的宣传口号里，悄悄的收起了以前易于流露的倨傲，更悄悄的将主机定位划向了更广的层次。像《路易鬼屋历险》这样的小品式游戏，不会让你太过失望，也不会让你太为惊喜，十足的儿童化风格，在消费者选择较少的前提下保障了最大的销售量。有无限的精巧创意隐藏之中，却没有足够的新奇理念给玩家和其他制作者，好像精致的工艺品，不算对不起顾客的钱包。观察一下年末之前NGC寥寥无几的作品发售表，一个有趣的事实摆在了大家面前：美式风格、符合新生代的游戏形态、以及保留任天堂传统的FANS在这几类作品取得了巧妙的平衡，玩具固然还是玩具，但比起以前，似乎更注重"大人"的消费者了，任天堂的老成由此可见一般。

有朋友说的好，这几款作品，都不值得一个不是任天堂迷的普通玩家去购买，但是一旦购买了NGC的消费者也不会为了这几款少得可怜的作品喊冤叫屈。这就是任天堂，一个永远只肯为自己而不肯为电玩产业进行实验道路的功利者。

从《路易鬼屋历险》看NGC

机种:NGC 类型:A·AVG
厂商:NINTENDO
发售日:2001年9月14日

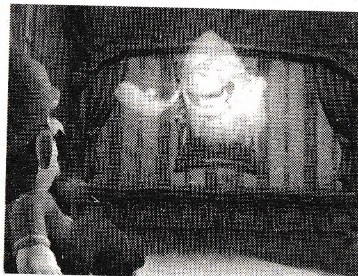
文/Hansir

路易的方糖

游戏是为了好玩吗？游戏怎样做才好玩呢？以前有无数的人在努力和失败中寻找着答案。现在NGC和她的首发游戏将重新把任天堂对游戏理解的全新体验展现在我们面前……

9月14日，在众多苦难者的呼唤下，天堂的使者终于再次降临人间，神奇的盒子在无数祈祷的目光中打开。

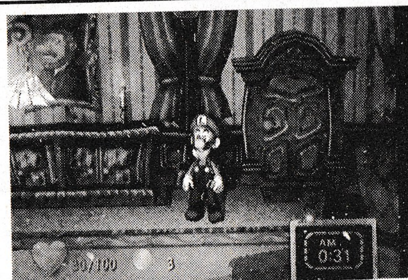
关于NGC的销售情况，想必玩家早已了如指掌……20万台的首发量的确使许多人怀疑任氏是否真的已经被历史的潮流所淹没，“孩子的玩意”与“时尚”毕竟是两种完全不同的东西。逆潮流而反的事物必将消亡。然而，枯燥的发售数字并不代表着一种风格的起落兴衰，欣赏这种风格的群体意识的转移……也许3款软件真的可以定义一个厂商在业界的地位，信心，以及运作上的成败。但决不会因此而掩盖住游戏的本质和厂商深厚的功力。把《路易鬼屋历险》说成是NGC的软件排头兵无可非议，号称多边形处理能力为600－1200万的主机所表现出的水准使某些标榜搭载强力机能并且有着夸张硬件规格的主机自惭形秽。夸张的动作表演，细致入微的刻画，以及朴实无华的整体表现足以证明任氏的自信:“我们就是游戏。”

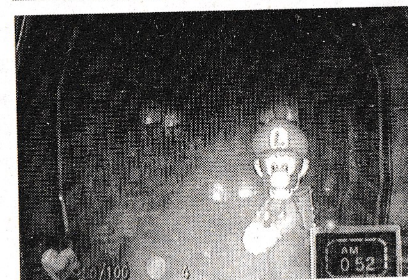


若细论此作，有一点不难发现，那就是任氏将“滑稽”与“恐怖”两种完全不同的东西相结合，所创造出一种超出一般外在表现而又是传统风格的东西。整个游戏无非围绕吸鬼、取钥匙、进入下一个房间、吸BOSS；武器也只不过是吸尘器、喷火、冷气……看似容易，甚至是枯燥无味的东西，在任氏的精心雕琢下可不那么简单。玩过这个游戏的玩家可以很清楚地看到以下几点:游戏背景中的每件东西都是即时演算生成，所以都是可以在玩家的操纵下产生反映的。如摆在桌子上的桌布可以被吸尘器吸进去；房间顶部的电灯、电扇，都可以用手中的道具驱动，甚至有许多很多意想不到的情况发生(使电扇飞速转动可以看到无数的钞票从天而降，当然怪物也可能藏在柜子里)。其次是良好的游戏进行节奏，有些玩家可能对游戏的长度和整个游戏的难度过于简单颇有微词，认为任天堂一向是以孩子的简单思维考虑游戏当中应该有什么因素存在和最忌讳出现什么东西。但也正是这一点使任天堂多年来在游戏制作理念上没有发生改变。人们常常用“有趣”来形容游戏二字，也始终认为家用游戏真正的目的是使游戏者放松。如果把一项消遣的活动过于复杂化和专业化，那才真的背离了“游戏“的目的。通常见到一些“专业级”玩家上阵时的情景：全神贯注、双眼瞪得溜圆、热汗流淌、手柄已经在玩家沉重的操作下几乎崩裂。相反使用舒适的NGC手柄使笔者没感到一丝紧张和忙碌。简单的操作方式可以使游戏者在欣赏完整游戏的同时轻松“捉鬼”，两者并行不悖。路易的胆小与各色怪物的滑稽表演相得益彰而又配合的天衣无缝，笔者曾在一个地方被困住而不能前进，原因是有一只鬼魂狗贪婪的躺在窝里不出来。笔者试图用手电把它弄醒，然后吸之，但试了许多办法都无济于事。最后的结果出忽意料，从被消灭掉的一只骷髅身上掉下一根骨头，那条狗见此状张开大嘴向骨头扑来，然后才被吸入吸尘器。此场景惹得笔者以及旁边的人哈哈大笑。类似这样的场面在游戏中无处不在，游戏者一定要仔细观察周围的一切，以及相关的事物，才能够顺利的发现敌人的弱点，而后将其收入囊中。









再有就是细节方面的渲染，也许大家对此作印象最深的还是当路易用钥匙开门时的那一系列动作刻画，以及在窗外打闪时路易所表现出的恐慌表情。你也可以时常听到路易为了缓解紧张感而哼出的小曲……这当然要拜NGC的强大机能所赐。

机能的大幅提升使游戏的本质在另一个高度重新体现。在《路易》中一再突出的表现就是光源表现和超一流的总线传输速率。这一点并没有因为储存媒体从卡带转变到DVD存储而削弱。也许是因为有程序上的配合和良好的设计构架支持，在游戏中笔者就惊奇的发现NGC的读盘时间近乎为0。笔者并不是“唯机能论”者，所以不对次发表太多观点。

“圣诞商战”即将来临，在NGC的软件发售表上只有不到10个可以看到的游戏……总之，NGC坎坷的第一步已经迈出，这块“糖”会不会最终被放进孩子的口袋？面对直面的挑战，任氏是否能“笑傲江湖”？拭目以待……



游戏评论 3

评《真·三国无双2》

机种:PS2 类型:F·ACT
厂商:KOEI
发售日:2001年9月20日

文/Silence

乐趣,在于复合

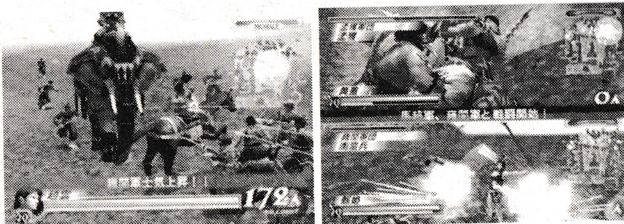
下的情况下,2代能有如此出色的销量更是值得我们思考的……易的事情,尤其是在《真·三国无双》在日本的评价一直居高不续作销量能够大幅超越第一部作品,在游戏界里是件非常不容

由于玩过一代,因此虽然知道《真·三国无双2》绝对是一款爽快感淋漓尽致的作品,但总觉得还不能吸引我去购买。直到《真·三国无双2》在游戏销售榜上首席的位置停留一周,轻松越过50万大关,并且网上连续一月一片叫好时,才觉得事有蹊跷。在朋友那里玩了一天之后,我也成为了对它赞不绝口的其中一人。

如今电玩的发展,是越来越注重表面交互层的突出,由于制作手段的日渐成熟和受众心理的改变,讲究操作感突出的ACT作品越来越受欢迎。CAPCOM今年的牌头大作全部是ACT,代表了这个不容置疑的事实。光荣从一片历史沧桑中挣扎而出,在前作广受欢迎的基础上,又在今年的九月点燃了一个意料之外的重磅炸弹。

近年的游戏,大作续集成为了舍我其谁的"主旋律",但一般得到的报答却是远远低于前作的销售量。《真·三国无双2》得到了超过前作销量的优异成绩,原因何在?一言以蔽之:多了很多东西。41个可供选择的武将是前作的两倍,23(28?)个场景也比前作翻了两番;在前作动作游戏的要素之上,增加了道具收集系统和多级武器寻找系统,从而使各类游戏因素结合而出的变化和可玩性得到了前所未有的激增。更为重要的是,导入了上下分屏的two players系统,一下子又使游戏具备了高度交流的性能。对战模式,挑战模式都是为了玩家之间的交流而设。可以这么说,自从PS2诞生以来,还真是举不出多少像《真·三国无双2》这样令两个人同时大呼爽快过瘾的例子。

电玩的发展经历了一个产业发展的种种挫折和变化。但正和电影一样,作为一个成熟的产业,其样式的变化已经到达了止步不前的地步,唯一能够革新的就只有在现有样式之中寻找种种复合的可能。如同好莱坞电影在类型越变越枯乏的同时,影片构成越变越"杂交"那样,游戏厂商也一样的把注意力集中在两种或几种游戏类型的互相嫁接上面。比如以功利为唯一宗旨的CAPCOM,不假思索的把一年的新作尝试全都定位在"ACT+AVG"这种当前流行的复合类型上面,赚够了钱,培养出了新系列,便可以放心的打发垂垂老矣的宿将"生化危机"去NGC(可笑的是生化全系列有现成的PS版及PS2版,让该系列转战NGC的理由居然是"为了让玩家在同一台主机上玩到所有的生化系列";更可笑的是《魔颤》明明是披着AVG宣传外衣的ACT,居然声称这是《生化危机4》的原型),新作品的成熟加上成年旧作出外留学捞钱,彼此的宣传可以得到互补,手段何其之高明!把《魔颤》通关的玩家心知肚明,得到爽快感满足的代价,是看着游戏中制作极其粗糙的人物,和懒得动任何一丝脑筋,甚至连一些媚俗的手段都不肯多用的"剧情"。相对于CAPCOM的急功近利,KOEI在制作同样一款把追求商业回报为唯一目的的作品时,无疑要认真得多。类型的复合是当今大家谁都不能免俗的制作手段,但如何最高限度的保证作品品质则是要求作品的复合要素之间具有着高度的平衡。《真·三国无双2》是完全注重操作爽快的表演性和角色培养的耐玩性这双重标准彼此之间的复合的。这款游戏之中,你并不能发现多少新的游戏要素,甚至于为了减轻主机运算的负担,前作中NPC会跟着主人公行动的些许战略要素也有了减弱。但无论你是呼朋唤友大家两两轮流上阵,还是一个人潜心培养角色,十足的热闹都永远不会让你有冷场的感觉。杀得性起,杀得痛快淋漓的时候,你会惊讶的发现,这款游戏能够不知不觉中消磨掉你大把的时间。因为HARD模式难度调高,加上可选择探索的游戏因素增加,作为ACT而言会让你玩到腰酸背疼仍然精神百倍,作为其中培育游戏人物的A·RPG因素而言,又会使你每一次重玩同样的关卡都有相应的成就感,而当个性迥异的玩家投入到两人配合的模式中去,亦能够在重复多遍的关卡之中找到种种不同的玩法。



商品的复合就好比个人具有的综合能力,利用此来获得商业的回报无可厚非,但是仅仅依靠对现有样式的复合来欺骗要求不高的大众,甚至于自命清高,这就是无耻。在复合的同时,精心调整游戏内部因素的平衡,是否能认真的做到这点,有时真的可以考验一家游戏厂商究竟是利欲熏心还是顺应环境潜心进取。听闻由于"真·三国无双"前后两作的空前成功,KOEI似乎有意要将"封神演义2"的游戏类型也向这一系列靠近,但愿他们依然能够保证在复合游戏类型时的平衡性和认真程度,不要堕落为第二个CAPCOM。



机种:DC　类型:SPG
厂商:SEGA · SPORT
发售日:2001年11月3日

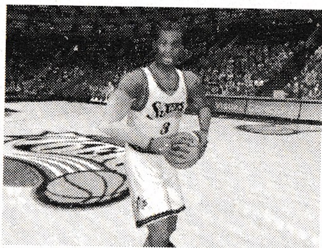
文/修 路

让我拿什么来爱你

评篮球新作《NBA2K2》

优秀的体育游戏一样是厂商们挣钱的金饭碗。生活中，人们少不了体育运动，足球、篮球每天都吸引了成千上万人的注意力。同样，体育类游戏也是游戏家族里非常重要的成员，

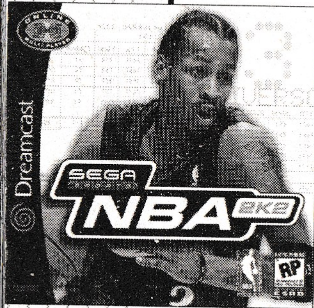
在世嘉宣布企业转型以后，欧美市场上感觉受到威胁最大的据说是E·A，特别是在体育游戏上，这两年世嘉似乎总是在有意或无意中跟E·A唱对台戏。SEGA·SPORT凭借自己对美国佬喜好的了解，配合世嘉日本风格细腻的优势，已经推出了几个非常成功的运动游戏系列。其中《NBA2KX》就是这个对抗E·A阵营中非常重要的一员。



在世嘉《NBA2K》系列没推出以前，各个领域里的篮球游戏虽然推出过很多，但无论从影响力、销售量和完成度上，都没有一部作品敢和E·A的《NBA LIVE》系列相提并论。从1995年开始，“NBA LIVE”系列就已经走上了和NBA官方密切合作的道路。在NBA官方的授权下，多年来只有在“NBA LIVE”系列的最新作上，才会有全部(或者说最大数量的)NBA球员和球队的冠名与详细资料。而且经过七八年的不断进化和完善，“NBA LIVE”系列在系统和游戏引擎上的领先地位一直令同行们不敢造次。

不过就像在足球领域由日本厂商冒出个绝对敢与“FIFA”叫板的“WE”系列一样，篮球领域里同样由世嘉向E·A吹响了嘲笑的号角。

SEGA SPORT最早是在土星上推出了自己取得了NBA官方授权的篮球游戏——《NBA98》，不过由于土星三维性能先天不足的弊病，《NBA98》的表现着实令人不敢恭维。但随着DC硬件性能大幅提升，世嘉体育在篮球游戏上的天分也开始显露。1999年推出的以艾佛森为形象代言人的《NBA 2K》一下子火爆北美市场，并且连续三年都固定地推出了同名续作，大有与“NBA LIVE”平分天下的趋势。



《NBA 2K2》是系列最新的作品，可能也是世嘉体育在本家硬件上制作的最后一部“NBA2K”系列作品。由于“NBA 2K”系列目前一直是基于相同硬件开发的，不像“NBA LIVE”那样每年都能针对新的PC硬件环境提高自己运行的硬性指标。所以初看上去《NBA 2K2》与前作《NBA 2K1》在图象素质上并没有什么改变，这与当初《NBA 2K1》和《NBA 2K》在图象上细节上的提升形成了鲜明的对比。由此可见，世嘉体育对DC性能的利用已经在“2K1”上就发挥到了极至。

面对似曾相识的《NBA 2K2》，起初我问自己：让我用什么来爱你呢？

其实，体育类游戏能够让玩家喜欢，最值得注重的有两条：其一，就是图象素质的不断提升。FIFA和世嘉的《VR射手》都是注重画面强化带给玩家魄力的系列。其次，就是注重在运动模拟上合理性和真实性的不断提升。如果不是靠更拟真的赛场环境和球员运动的丰富性，即使是凭借PS2强大性能推出的《WE5》，要想靠图形素质来胜过FIFA和《VR射手》都是不可能的。

《NBA2K1》的难度相当高，选择最高难度比赛对普通玩家来说无疑是场噩梦。其实我是提倡应该提高篮球游戏里球员的AI来提高游戏的整体难度，只是在《NBA2K1》里，球员做动作比较死板，一些情况下即使创造出合理转身或者突破的机会，也总是因为球员身体不会自动根据赛场状况调整而失败。有时明明防守队员只用肩膀顶住了进攻队员就能化解攻击，这种对进攻不利的优势是靠不现实的系统弊病造成的，对于崇尚进攻的篮球来说，这种设定弊病很大。此外，在“2K1”的最高难度中，还有一个很不合常规的地方：只要防守方队员站在进攻队员面前，不管是否做出防守动作，进攻队员的中远距离投篮都无法命中，只有在摆脱防守或无人防守的情况下，进攻方的投篮才能发挥威力。或许这种设定也是为了提高整体难度，要求玩家制造空挡提高游戏性的结果，但这与篮球场上的实际情况并不相符，并且忽略了超级球员在心理素质上优势心理和稳定性的优势，也降低了不少乐趣。

幸好这两点在《NBA2K2》中让我看到了比较明显的改善。

“2K2”里球员动作更加丰富，尤其是增加了许多二次性动作。比如进攻方背靠球员转身时，如果球员能力强并且机会恰当就能做出挤靠动作，以抢出空间获得上篮或投篮的机会。这种改进给攻守双方都提供更多变数，而且也符合球场上的真实情况。此外，在进攻手段上，球员动作，尤其是手腕的动作增加了不少，让上篮的精彩性大大提高。而且球员扣篮变得柔和了，弹跳高度也趋于合理。

不过，在《NBA2K2》中仍旧遗留了许多遗憾。最重要的，也是迄今为止所有篮球游戏都没能解决好的问题——玩家的视野。篮球是团队的比赛，需要5人的相互配合，但现在游戏提供的各种视角里都不能很好地解决既能清晰观察并控制控球队员，又能不存在观察视野上的死角。现在篮球游戏里的camera都存在观察上的死角，要么是控制的球员无法清楚观察，要么是根本看不见左侧或是右侧的场地，这造成玩家在进攻和防守上的失控，最终会导致玩家只能在某几个视野好的区域才能完成进攻。当然这些问题并不是《NBA2K2》要解决的。

评《能量宝石 2》

机种:DC　类型:ACT
厂商:CAPCOM
发售日:2000 年 10 月 5 日

文/假圣人

花活不是人人都能玩的

虽说好游戏的经典意义是不能磨灭的，但面对如今 PS2 已经完全成为业界主流，NGC 和 XBOX 也信誓旦旦地登上舞台，再回过头来评价这个已经是过时主机上的老游戏的确显得不识时事。

随着最近 NGC 一些游戏的出台，尤其是在看过《任天堂明星大乱斗》的各种资料以后，自己对《能量宝石 2》产生了一种莫名的怀念。好歹征求了一下彩火的意见，以求能占块“宝地”。



当年，CAPCOM 大举进入 DC 领地，最早宣布的作品就包括曾经在街机市场深受好评的《能量宝石》，并且销量不错，遂决定继续在 DC 上推出续作。虽说 CAPCOM 这位仁义大哥对世嘉是相当“够哥们讲义气”，陆续推出了相当多质量上乘的游戏，但能够在短命 DC 上连续推出续作的系列实在是屈指可数，可能除了怀念加“搞笑”的《CAPCOM .VS.SNK》和 RPG 连续剧《黄金之门》外，就只有《能量宝石》系列了吧。

《能量宝石 2》在系统和游戏规则上与一代相差不少，不但可以 4 人乱斗，而且大大丰富了游戏场地的互动性，有更多的武器道具可以使用。而且虽然游戏人物数量不少，但性格特征相差相当明显，基本上没什么雷同的角色出现。这些优点集中到游戏里，表现出的是相当火爆和热闹的乱斗场面。尤其是能 4 人同时玩的话，趣味性相当强。

《能量宝石 2》的这些特点同《任天堂明星大乱斗》非常相似，这是在我看了 NGC 版《任天堂明星大乱斗》的动态图象后最突出的感受。由于本人没有接触过 N 64 版《任天堂明星大乱斗》，所以不敢确认《能量宝石 2》在创意上是否有抄袭之嫌。



《能量宝石 2》这种乱斗形式的三维动作游戏虽然在类型上被认为是 FTG 类型，但由于场地和战斗里存在了太多的不确定因素，所以同正统的格斗游戏相比，它非常的另类。格斗游戏非常讲究的人物平衡性问题，在这种乱斗游戏里显得并不是非常重要。毕竟双拳难敌四手，游戏里经常会出现 2 对 1 的局面，对于被围的玩家来说，越平衡可能就越吃亏了；血肉之躯也不能抵御火枪大炮，平衡性的游戏不可能随机出现许多攻击力强大的武器……种种特点都说明像《能量宝石 2》这类游戏，更多强调的是动作游戏的机敏而非格斗游戏的平均，而溯求点也不是格斗游戏带有严峻和冷酷色彩的快感，而应该讲究充满搞笑因素和快乐气氛的快感。

正像前面讲的，《任天堂明星大乱斗》应该也同属于这种类型，只是它是比《能量宝石 2》更胜一筹，而这个成功绝不单单是在技术水平和游戏性上的胜出，而是因为双方在起点上就已经决出高低上下了。

任天堂是善于制造儿童式天真欢乐的机器，《任天堂明星大乱斗》同样会是贯穿这种精神的作品。不用亲自操纵，单是看到可爱的皮卡丘放电、憨厚的马里奥抡拳，不少大人和小孩儿就能笑个不止了。乱斗的气氛正好加倍刺激了玩家的笑穴，进而肯定会触动他们控制矜持和花钱的神经，这是任天堂 20 年来营造游戏快乐理念的自然成果。

相反，CAPCOM 在动作游戏上一向以硬派著称，虽然也有像洛克人这样造型可爱的动作明星，但总体上给人的感觉更多的还是硬和冷了一些。尽管在《能量宝石 2》的人物设计上厂商注重了角色的可爱性，并且有些怎么看都像平民的角色被放进打打杀杀中倒也能因为产生反差而令人产生笑意的效果，但总体上这些新秀们毕竟缺乏大牌“明星”的号召力，而且表现也肯定不及任氏明星们十几、二十年的锤炼。单就一个手持花色雨伞的碧奇公主一扭一扭地抽打对手，就够这些《能量宝石 2》里的小辈们追赶几年的了。

现在事实已经能够证明一半，那就是《能量宝石 2》的销售成绩并不是十分理想。不过 CAPCOM 在 DC 上做的游戏可能几乎没几个在销量上令他们满意的，连号称要达到百万级的《生化危机·代号维罗尼卡》也只卖了 40 万，逼得 CAPCOM 不得不在 PS2 上推了 30 万个“完全版”好回笼点流动资金。所以《能量宝石 2》的销售成绩对 CAPCOM 来说实在是处于一个不难受也不高兴的级别。

对于习惯营造神秘、成熟、劲酷和火辣气氛的 CAPCOM 来说，制作以搞笑为主的《能量宝石 2》实在非常缺乏原始的资源积累。这点定要跟 CAPCOM 一贯的游戏制作风格联系在一起。即使是派出隆、肯、维加、春丽和吉尔这些人们口熟能详的硬派人物出来（个人觉得洛克人除外）做成 Q 版的搞笑形象，可能也不及任天堂的众“好汉”们出演这些杂耍戏来的水到渠成，相反弄不好还得在玩家心中背上个滥用角色的骂名。所以，当初《能量宝石 2》在仍旧采用现有系统的同时，在游戏内容上更严谨些，在剧情和氛围上再深刻和神秘些，比如做成 A·RPG 类型，减少玩家角色数量，加大场景和内容长度，虽然工作量会增加不少，但出来后的市场效果可能会更好。

再说点题外话。虽然我感觉《任天堂全明星大乱斗》在游戏质量上肯定会超越《能量宝石 2》，但看着目前状态低靡的 NGC 软硬件市场，倒也对《任天堂全明星大乱斗》在销量上不敢抱太大希望了。

评《异形前线》

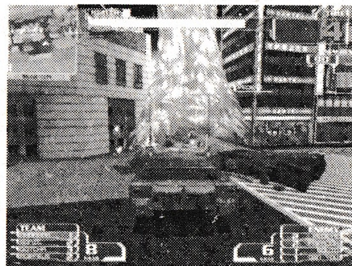
机种:DC　类型:ACT
厂商:SEGA
发售日:2001年9月

文/假圣人

火爆快感，还是单纯了些

最近听说世嘉的VF4和一款赛马游戏又开始狂掏玩家口袋，并且很可能依靠街机生意的火爆把经营预算中的赤字涂成黑字，就不得不佩服世嘉在游戏创造力上的强劲。

如果我在某段时间玩一些所谓名家大作过多的话，会不自觉地产生怀念世嘉游戏的想法。因为在游戏记忆的深处，似乎总认为只有世嘉，才能给越来越变得形式化的游戏带来一些未经修饰的新意。



也许是关于异形类的恐怖电影看多了，对于曾经在异形（也包括一切力量强大，甚至刀枪不入的未知生物）恐怖的追杀气氛下心跳加速、神情紧张过的受众来说，如果能在广阔的战场和那些恶心狠毒的怪物真刀真枪的干上一场，将是口吐余悸，狂呼过瘾的事情。或许就是在这种情结的作用下，包括我在内的许多人都将《星际舰队》里人虫大战的场面视为经典，百看不厌。如今在世嘉里那些可能同样有此感受的人，也把类似的情景搬到了愿意疯狂一把的玩家面前。

在我不算很久的游戏记忆里，对描写人与异形疯狂大战印象最深的是CAPCOM推出的一款街机游戏，那里摆满了层出不穷，斩杀不尽的异形，而玩家操纵的则是有特殊能力的人类和外星生物。游戏里战斗激烈得过火，让人面对罗列着出现的满屏异形头皮发麻。

有意思的是，在世嘉制作的《异形前线》中，玩家已经机械化了，不用靠肉体去跟怪物们肉搏了。而且，即使是一人游戏，也能体会小队集体作战的团队感，并且能非常明确体会到本作与其他游戏或影视作品很大的一点不同——这是一场令人期待已久的战争。

虽然本作是街机作品，但溶入了战斗小队的概念，虽然在国内我并没有亲眼得见，但可以肯定这部游戏的街机版是支持通信对战的。DC版《异形前线》同样支持网络协作或对战，如果有条件能加入战网的话，战争感觉肯定会更加突出。

ALIENFRONT ONLINE

当然，即使是离线游戏，依靠世嘉为DC版开创的家用原创模式和营造的战争气氛同样能让喜欢手刃恶虫（或者人类）的玩家感受到在战争中努力生存下来的“快感”。



为了营造更为良好的氛围，游戏不光制造了一个个广阔的、各不相同的战场，还塑造了许多不同的战斗单位。虽然玩家只能控制自己的坦克（或者大型的恶虫），但你绝对能看到许多作战单位在战场上来回移动的情景——步兵、登陆艇、战舰、己方炮台等等，先不管这些作战单位能否在实际战斗中起到作用，我觉得只要身处其中，便能感觉到军队概念带给我的紧张和激情澎湃。最有趣而且最常见到的就是步兵单元，虽然这些小兵只能是装装样子，甚至都不是真正3D造型，但只要不接彩显，在普通电视的分辨率下他们看上去还是没什么可挑剔的。而且能被我开的战车撞死这点设计，就足够让我相信他们是活生生的战友，需要我的支援与合作了。

整体上说，对于《异形前线》所描绘的这场非现实战争场面，从严谨程度上肯定不如ASCII推出的《钢铁前线》，虽然DC版《钢铁前线》粗糙得跟PS版相似，但战争氛围和车辆驾驶合理度都远不是《异形前线》能比的。但《异形前线》描绘的毕竟是一场没人真正了解的人虫之战，而且作为一部街机游戏来说，太过复杂的操作和过于精密的战斗肯定会令人望而却步，没有火爆和痛快，街机游戏是不能生存的。以街机版为基础推出的DC游戏自然在严密上不能与纯家用游戏相比，而且小队合作性更是纸上谈兵的事，完全没有《钢铁前线》那样丰富的战略和战术性。丰富的战斗单元大多只是氛围塑造的元素，战斗的胜负关键还是要靠玩家操作上的熟练和机敏。尤其是在街机模式下，完全是一场疯狂的乱斗，只要能不被强大的异形杀死，压死己方士兵，摧毁高楼大厦根本就是稀松平常的事。所以一到战争真正开始以后，开战前所有的热血感几乎被游戏感代替得一干二净。

更多强调游戏本身的快感，忽略游戏作为一个整体间的相互配合，或许就是世嘉悲哀的特色，是她总不能非常吸引更多人喜欢的原因之一。而且从这部作品来看，世嘉在移植街机游戏时，还是过多强调了体现街机精髓的追求。或许对于格斗游戏，这种做法非常正确；但对于其它能向更深层次演化的类型，世嘉下的功夫实在太浅了。

世嘉会提出非常出色的游戏创意，能够制作出非常优秀的游戏引擎，但经常囿于本身强烈的街机风格，不能为自己的优秀创意发挥余力，又怎么能获得游离玩家的喜欢呢？我倒有个有趣的想法：如果世嘉的街机游戏能让一些有一定实力，工作又非常细致的中型游戏商来做，世嘉只是出让版权和游戏源代码，那推出的作品很可能将获得更好的评价。或许世嘉已经这么做了，但做的还并不彻底。

机种:DC　类型:SPG
厂商:SEGA·SPORT
发售日:2001.11.15(日版)

文/修路

一球何时定江山

虽然总体来说DC是台失败的主机，但在她的软件阵容里倒是经常能找到些令人意想不到的收获。在DC上找游戏，就像在非好莱坞高成本制作的大片阵容里，找一些学院派的经典影片。简洁而又深刻的制作水平，同样会令用心的玩家感受到游戏的魅力。



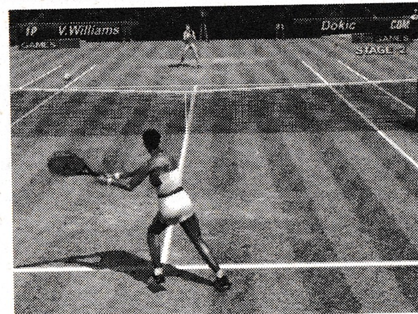
不知老山内总强调如今游戏业过于浮华的根据是什么，反正看看DC软件阵容，山内强调的“纯游戏精品”战略似乎也是世嘉一直执行的理念。

如果说去年的《Virtual Tennis》是玩家在非主流游戏阵容里一个意外收获的话，今年这款网球的续作则是超越了非主流的层次。其实也未必是制作方本身有改变游戏本身性质的意图，只是在市场的蛊惑下，没有人能够阻止游戏要求变革的形势。就像当年意外大获成功的《女巫布莱尔》一样，在低成本非主流电影中以亿元身价黑马杀出后，也是好莱坞灵敏的制作感觉，也是市场对其热情的期待，才会在去年推出了商业味道非常浓厚的续集。只是更华丽的制作未能掩盖铜臭的味道，也使原本朴实的恐惧气息在所谓大制作的规则下冲淡了味道。

今年，《Virtual Tennis》的续作也是夹杂在众多期待中诞生下来的，而且也从面市的那一刻就让我感受到职业化的制作方式在这部作品上打下的深深烙印。

其实，说是续作已经不太恰当，因为最新推出的这部网球游戏在名称上同以前已经没有什么必然联系。新作标题既没有延续老本家——美版游戏标题《Virtual Tennis》，也没延续日版名称叫《Power Smash2》(日版仍用这个标题)，而是跟随了世嘉体育推出作品的标准冠名习惯——“2KX”。所以，说《Tennis 2K2》现在已经是一部全新的作品，或者一个全新的系列并不为过。毕竟《Virtual Tennis》还是一部街机移植作品，而现在的《Tennis 2K2》只是在原有游戏引擎上重新制作的家用游戏，而且凭借原先在市场上获得的意外好评，新作加入世嘉体育日渐庞大的体育系列中，对所有冠名“2KX”的系列总体及其个体来说都能在宣传上获得更好的效果。

同时，世嘉体育也为原先的《Virtual Tennis》加入“2K2”阵营付出了相当大的心血。虽然游戏的引擎并未得到质变上的升级，但在许多细节和内容的丰富性上，我们很幸运地看到了相当大的改进。改进最大的，莫过于游戏中增加了女性选手，并在此基础上改变了许多游戏规则。使用女性角色或者男女双打马上成为了玩家最感兴趣的内容。同时，球员能力的个性化得到了更深层的挖掘。女性选手明显在活动能力和击球力度上较男球员有很大不足。也正因为如此，对于还不太习惯《Tennis 2K2》操作感的玩家来说，使用节奏比较缓和的女选手游戏是非常好的选择。



与世嘉体育今年推出的其它冠名“2K2”的系列新作有很大不同的是，《Tennis 2K2》在图象素质上与前作有了很大的改变。由于对DC硬件性能早已榨干，所以其它的“2K2”在画面表现上与前作似曾相识，纷纷强调在软件方面的革新——提供最新的选手资料，改善细节处理等等。也许是为了欢迎新成员加入，世嘉体育在画面上下了很大功夫。所有球员都增加了更细致的肌肤纹理贴图，人不再像原先那样看上去那么“光滑”和“简单”。只不过在普通电视上看倒还真实，一用VGA BOX连到彩显上，纤毫毕现的结果是在人物特写镜头上看起来粗糙感明显。而且有限的多边形女选手实在看不到柔美清秀的样子。青春靓丽的女选手在特写镜头里如果不能娇柔的梳缕“秀发”，其粗糙的外形只能让人认为是位“大妈”。而像大威廉姆斯这样的“壮女”，更是让人不敢恭维，不知情者也许真会误会当今网坛“丑女”如云呢。

作为今年世嘉体育阵营里的新秀，《Tennis 2K2》不能仅靠游戏好玩或好看与否进行评判。增强体育游戏耐玩性的重点在于是否有足够丰富的内容。虽然《Tennis 2K2》丰富了环球赛模式，取消了必须参加训练项目等等不合理的内容，但“世界网坛”上来回来去只有20来位选手的情况，实在令人不知世界好几百位的排名从何而来。这个《Tennis 2K2》最大的尴尬，在与其它“2K2”能够凭借丰富资料而提供丰富游戏模式相比，让其显得仍旧非常单薄，显得更像是款“业余”的运动游戏。改善缺乏足够多的选手，缺乏真实合理的比赛规则状况，必须是《Tennis 2K3》最大，也是最艰苦的工作，否则她永远只能在“2KX”系列中当一个附带品。

《Tennis 2K2》对于现在的世嘉体育来说，还只是进攻EA·SPORT军团阵营中需要培养的新手，但是她加入的本身就已经体现了一个精巧的战略布属。世嘉体育没有选择已经形成两强争霸，而且不符合美国口味的足球游戏，而是选择了水到渠成的网球。而且即将“职业化”的“Tennis”肯定属于业界的开拓者，为以后更好的发展创造了好的基础。虽然这场拉锯战现在不能因为《Tennis 2K2》的加入而使天平发生明显的倾斜，但也许在不久的将来，她将成为其中最重的一个砝码……



三角地，北京大学生课堂至宿舍之通衢。本无特色，因通知广告、街谈巷议、文学政论，随意张贴于此，遂暴得大名。以张扬言论自由的海德公园比拟，相似而不类也。三角地栏目，欢迎投稿，题材不限。持之有故，言之成理即可。

E－MAIL：3jd@sohu.com

……纵然生得好皮囊，腹内原来草莽……

开头这句词，是《红楼梦》第三回里作者评价贾宝玉的一首《西江月》中的第二句，本是用来昭示贾宝玉生性不受贾家这个大家庭喜欢的原因，也是我看过下面刘扬写给我的信后对自己和《游戏批评》产生的想法……

本期导读

批《××批评》

文/北京 刘扬

上个世纪末，也不知道是哪位小编异想天开，要单出一本什么《××批评》。每期几十万字的不知所云，真不知小编们要表达点什么。也许现在的小编想学学先辈风采，用几篇爆炸性的文字，再搅一搅中国宁静许久的游戏业，成为新一代的游戏业勇者。

自从老 D、特工黄和阿 king 等激情人物离去，现在的电软编辑部已变得中庸起来，就连前些日子呼风唤雨的王骏生也变得言不达意。《批评》这本杂志是很要文字功底的，然而一篇好文字不是月月都能凑几十万的，与其这样不如把《批评》在《电软》中作个分栏目算了，省的我老往书店跑。我这么说并不是指责批评做的不好，说实话当初要出批评时我是很拍手叫好的，因为我好像又要看到老编辑部中的热闹景象，又看到希望的存在。可经过几期洗礼与等待后我发现，本来应该是大家一起品头论足的场所，现在却成了凑字访谈论。一些毫无激情与个性的文章充斥着版面，一些无聊的名人访谈让我头痛。访谈录中的哈哈笑等字眼能不能换一种方法表达，为什么众小编不像从前那样把话用一些精练深刻的方式表达出来呢！这些照搬不顾的废话，谁会去从头看到尾？与其这样明显不负责任的创办，还不如放弃，放弃一本杂志换回一个栏目，我想这更会象一个家，一个敢爱、敢憎、敢恨的家；一个负责的家。

许久未接如此“泼言”，看时就已心怀波浪。《批评》需要激情，可激情何物？或许刘信字里行间的语气就已展示激情的含义。后细想，释然曰：问题尖锐无所，批出实话就行。我心痛了，《批评》脸红了，事也就会越做越好了。

论“内涵”

文/重庆 魏萍

我自以为是一只在这个世界里刚刚睁开眼睛的雏子；我自以为我需要在这个声光迷离的天地里遵从前辈们用 RMB 与时间换来的经验，所以当我每一次翻开杂志，看那一只只老鸟扑楞楞飞过时，我总是小心翼翼地捡起落下的只言片语，从那些零乱的字迹里窥视这个变幻莫测的“业界”，掂量着那些纷至踏来而又色彩斑斓的东西。

“史克威尔堕落了！！”一只跳上枝头的老鸟嘶叫着，于是我伸向《最终幻想》的手迟疑了，竖起的耳朵努力地从尖利的声音中分辩出几个模糊的音节：七代——哗众；八代——媚俗；九代——空洞；十代……我关上 CG 华丽的大门，把目光转向别处。

然后，我就看到了梦幻般迷人的童话，听到了来自海水中悠远的呼唤。

“唉，”身旁传来低沉的叹息，“《圣剑传说》、《时空之轮》遭踏了，遭踏了……”老鸟悄然踱过，留下语重心长的叹息。我的心迷失在文字的迷宫……

我找来了英文版，然后躺在海的怀抱开始追溯时光的尽头，直到吞食世界的怪物碎成片片星光时——我还是疑惑了，因为我不明白这个意味深长的故事会招致那样的非议。

然而有鸟语曰：因为它的前作太过完美；因为它不该成为这样完美前作的续集，因为一个在内涵上“毫无突破”的续作存在意义仅仅代表着花瓶。

我开始有一点明白了。哦，内涵，我们的老鸟们曾经用这根棍子砸死了多少叱咤风云的大作啊，在那里，一层层累积着 PS 历代的“最终幻想”、“生化危机”，还有“垃圾游戏 NO.1”的 DQ7。

我开始感到悲哀，伴着悲哀的是疑问：我们究竟有多少人懂日文，究竟有多少人从头到尾明白了讲的什么？！如果只拣到了那么一丁点儿只鳞片爪的话，那我们还有什么资格耻笑游戏的浅薄？！

这有点像盲人摸象，人人都自以为看到了全部，人人都在就自己看到的那一面大发议论。画面、系统，游戏性……至于看不到的那一面，嗨！就当不存在吧！

真的很不幸，我们看不到的，往往就是内涵的载体——情节。

所以我们也谈内涵，但更多的是指责内涵的缺乏。

这又好像回到唯物与唯心的问题。花开花寂，不在于心。所以，最好也不要因为由语言而变得残破的剧情而指责游戏本身内涵的缺乏，可能在你飞快地连打“O”键时，一行行迅速跳过的对白正带着它在你眼前飞逝，而你一无所感。

去评论画面、系统、音乐，乃至“游戏性”吧，不要给内涵一个过早的论断，因为也许就在日后的某天，你可能会在一款扔在墙角的“垃圾”里惊喜地找到它。



文韵中飘出的清润让读者释怀，也让看惯了游戏文章里太多过于性情或调侃文字的我眼前一亮。重新体会随感觉而流放的思绪会让习惯相互嘲弄的玩家从心底重新用感觉回温游戏带给自己心灵上的快乐。同时，还要感谢《批评》的老朋友魏萍让我再次回忆起文字本身蕴涵的魅力。

"侠义"与"道义"

文:罗嘉



中国古代会武功的大都被描绘成杀富济贫、行侠仗义的英雄，日本古代的武士则完全是为主尽忠，拿刀砍人。这仅仅是理想主义和现实主义在文艺创作上的不同表现吗？

中国是武术的发源地，习练武艺是为了强身健体，而不是争强好胜。将一些理想化的性格和一身莫测高深的武艺外加一把神兵利器安在一个英俊的少年身上，让他从一个什么都不会的傻瓜成长为一个名满江湖的大侠，最后手刃魔头，挟众美齐归——这是一个再庸俗不过的武侠剧本了。武侠这东西同言情一样，为不少人看不起，也为不少人津津乐道，关键还是让不少人找到了饭碗。武侠和言情大概就如同日本的少年漫画和少女漫画，热爱者有着明显的性别差异。

武士则不然，血腥啊，刀挥得快，人死得也快，没那么些风花雪月的浪漫，还真体现日本人身处岛国、居安思危的樱花式人生哲学。记得明治天皇的一位宠臣在天皇死了以后，和其夫人一起尽忠剖腹而死，两人还留下了两首有所争议，但日后却为军国主义分子争相效仿的绝笔诗。罪过罪过。

所以玩武侠游戏时，我们很少看到有RPG以外的形式出现。因为武侠需要让主角有一个成长的过程，也需要一个展现人物性格的大舞台——江湖。而作为一个武士或者忍者，生活似乎已经枯燥到了除了完成任务去杀人外就是吃饭睡觉的地步了。因此，此类游戏特别强调的就是动作的要素。由《侍魂》改编的RPG《武士烈传》的失败也是有目共睹的，玩起来让人有昏昏欲睡的感觉。

在打斗上两者的设定说起来也都挺玄乎的。像什么"一跃数丈……关键时刻，左脚在右脚上一点，身自又拔上去数尺……"让人以为这是在失重条件下作出的动作。日本的武士漫画也是夸张至极，别的不说，光是剑心刀劈炮弹的本事就够吓人的了。

其实喜欢武侠是好事，至少将来走上社会不会作出什么昧良心的事，至少也不会被日本文化同化掉。

这两者的差别，形式上，是不同审美观念造成的；本质上，还是民族性的体现。可惜它们在枪炮出现之后都没有什么好下场，多半还沦为了维护旧制度的工具。义和团是耍刀弄枪的，结果被中外反动势力联合绞杀，新撰组到最后不也是土崩瓦解吗？

两者毫无联系，这也是夸张的说法。至少，它们都被蒙上了一层浪漫主义的面纱，还做成了游戏，供我们反复的玩味。我们也根本无须去体验历史真实的残酷性，只要舒舒服服地做在家里，手柄鼠标加键盘就能轻松地享受到当大侠或武士的乐趣。不是吗？

彩火：武侠戏走火中华大地，对此有人说她是最能体现中华文明内涵的游戏类型。但想想80年代社会对武侠的绞杀，才感觉历史会如此幽默。还有，日本人喜欢有日本风情的武士游戏，中国人也喜欢。但现在，反过来成立吗？

再说译名

文/中南民院杨智军

引子：我吃的是鸡蛋，可惜不小心吃到了蛋壳，你知道，蛋壳其实就是软骨，所以我要把蛋壳吐出来，也就是说，我吃鸡蛋照样可以吐骨头。

译名这东西，可以直译亦可意译，都是约定俗成的东西。游戏做的再好也不一定人人爱玩，译名译得再准也不可能人人爱用，实在没必要浪费墨水搞几条"标准"。你要说译得准确，"スーパー・マリオ"的确叫"超级马里奥"，可连我这个菜鸟都知道很早以前叫的是《超级玛莉》或《采蘑菇》(此名颇为可爱而为许多女性玩家接受)。虽然后者没有前者那么准确、严谨，但谁又能说"超级玛莉"不好听或是嫌"采蘑菇"太幼稚呢？

再说说90年代初红得发紫的《太空堡垒》，这个名字念起来没有"超时空要塞"那样玄乎，但者找几个人来问："有没有看过《超时空要塞》"的话，恐怕有些人就要愣一下了。当然你可以说，人家日本人写的就是"超时空要塞"啊！那么笔者就奇怪，"Dragon Quest"叫成"勇者斗恶龙"可以，"超时空要塞"叫"太空堡垒"怎么就不行了呢？不会是欺侮玩家们只认汉字不识英文吧？

说起来，日本人英语水平"臭"的可以用长野冬奥会为例，没明白的可以去查报纸！英文游戏名倒起了不少，只可惜我们的译者似乎也高明不到哪儿去。比如"VR"这个词，不就是单词"虚拟"的头和尾吗？叫"虚拟战士"、"虚拟射手"有什么不好听？还有一个受害者便是DC的《Comic Party》，电软相关杂志有两种译法："漫画派对"和"漫画聚会"。以笔者目前英语水平来看一点没错，只可惜某天不小心看了某杂志才知道"Party"应为"同人志"，此书还顺便把"同人志"介绍了一番，颇令本人深感自己"才疏学浅"。

其实那些译者的英文水平并非想橡的那么逊，他们可以把"Metal Gear"和"Final Fantasy"很专业地译成"合金装备"and"最终幻想"。只是笔者并不明白，这个"合金装备"是什么东西：武器、机器人还是核弹？还有那个"最终幻想"，要用《广告法》来看的话，应该以"欺诈罪"参他一本，要不怎么"想"了快一打还"终"不了呢？。再说说和上述两者本是同根生的译名："燃烧战车"和"太空战士"。个人认为"燃"较"合"更为直观、更有气势，而"太"只不过是少数自认为英语水平了得的人排挤下的牺牲品罢了。中国有句俗语叫"子不嫌母丑"，大家都是从FC玩到PS(或其他)的，怎能说变就变，再反过来说那些从前耳熟能详的游戏译名的坏话呢？(某编：小心，也许你就是其中一个……)

笔者还罗列了一些中国游戏译名上令其不满的例子，被彩火我无情地CUT了。的确，尽管有不少人努力，但游戏译名在今天的中国仍是混乱不堪。究其原因，最重要的还是我们根本就没有属于自己的电视游戏市场。一个没有物质根基的领域，就永远不会有更深层面上的果实。完全自愿或者自发地工作，凭什么要求他们对工作结果负责？用个不恰当的比喻结束：谁又能要求盗版者提供商品的售后保障呢？



游戏里的女人和女人还有我们

文/广西南宁 啪啪威



在我还小的时候,家里是做街机生意的。于是稚嫩的我在波动拳的缝隙中,知道了存在于《街霸》十二人世界里惟一的女性——春丽。

或许 CAPCOM 是最早使女性出现在游戏中的厂商吧? 2 代《final fight》里就有了那位女忍者角色 MAKI。大概是世界上只有两个性别的缘故,女性角色越来越受欢迎,越来越不可缺少了。

美丽与强悍,这两个词足以概括所有在游戏中用拳头"吃饭"的女性了。虽然街机不会像次世代那样通过一大段的动画特写来表现人物性格,但是所有她们在游戏中散发出来的魅力大家都可以感受得到。她们与男性角色最大的区别,就是"可怜"的攻击力和相对来说较快的速度。好像我认识的最强壮的女角色是《豪血寺一族》中的蛇吧?总之是青菜萝卜,肥瘦皆有人爱。

超魔鬼的身材和超性感的打扮,这个走势大概是 1993~1996 年以后出现的。女孩们的领口是越来越低,甚至到了靠低领来当混饭吃的本钱:上半身短而又 Cool 得到 Cold,再和那一双修长的双腿搭配起来,相信给不少玩家视觉上带来了超级享受。代表就是《KOF94》里的不知火舞,真的是让很多玩家因此而颠狂。天下男人都一般嘴脸,可喜好也各不相同,麻宫雅典娜和娜可露露这两位不曾便宜过咱眼睛的女性,现在也都是超人气的偶像。

人没有长不大的,我十二岁就了解了人类能够代代繁衍的关键所在。当我再次端详游戏屏幕中的异性时,便觉得对不起她们。因为我敏锐地觉察到——自己的目光已不再如少时一般纯洁。幸而开窍于某书所云,得知此乃青春期作祟,非吾、众亦如此也!于是才稍稍释怀——非吾色,是吾大也!

很感激游戏人把异性带到了游戏世界里。但他们的设计在被广泛接受的同时,好像也渐渐地将玩家导入一个误区。

比方说,新的 KOF 一出,大家首先关心的不是如何去使用那些女性角色,而是观察她们的造型有无改变,还有三围是多少。这问题不是一般地严重,我的一群 KOF 迷朋友,不再和我在战术上发生争执,而是互相讨论她或她哪个比较漂亮,谁比较性感之类的。

悲也!这样的结果是 SNK 设计《拳皇》的初衷吗?果然如此的话,倒不如把这东东改成《选美之王》算了。游戏,很大程度上来说是作者世界观的反映,他描绘了这样的角色,是为了使自己的游戏更好玩啊!沉迷于游戏因素以外的东西,跑到与游戏世界观根本不同道的另一端去,难道是中国游戏不太"妙"的原因吗?我们玩家可要小心点:到底是咱们使用她们,还是她们在玩弄咱?

吾等男儿之辈,对女人是:不是猛龙不过江,不是美女不要她——"正因为有了身高 174cm 的雷吉娜,我才放弃了 170cm 的女朋友"这是一个游戏迷朋友跟我讲的。听完,我苦笑着看着他,实在是无言以对。

从游戏中看女人,再从游戏中的女人来看女人。确有一种"五岳归来不看山,黄山归来不看岳"的感觉。于是怒气就从不太现实但又唯美主义的人中爆发出来了。常听到一大群"游戏虫"据几桌之地,大摆论坛。当面点评身旁女生:某某不如什么游戏中的谁高,不如谁身材好……真把方圆几里的女生都吓得没了影。尊重女性,我觉得是男人有义务自觉去做的事情。拿游戏里的人物去跟身边的女孩比较,能叫她好受吗?既使是"世界小姐",也会被你挑出一大担毛病来!不要老是不负责任地妄加评论和指责好不好。要考虑别人的感受才比较对吧?



虽然不太想承认,但是确有不少人掉进了一个怪圈中。或许真的是游戏中女孩太诱人的缘故吧!为现实和游戏划清一个界线,已经是刻不容缓的了。不知火舞还是会继续性感下去,且也是一直都只属于安迪的。不晓得众位痴情的玩家是否觉得其实身旁也有好多 MM 是很漂亮的呢……

游戏世界让我感受到不少虽不真实,但却非常温馨的东西,可我从来未曾陷进去过。但看到身旁的朋友一个个都突然变了样似的,觉得痛心。于是讲一些可能别人都不太明白的话,望大伙不要见笑。



游戏不是现实,也不能把现实视作游戏,这个道理虽然可以随意地说出来,却未必能确实地做下去。因为从感觉上说,两者都能在我们的心灵里留住信号,埋下能够勾引我们产生遐想的种子。纯粹的意识流可以不区分产生感觉的事物是否是实体,但我们的理智应该对自己真实的生存状态有一个明晰的认识。游戏很容易让玩者沉陷于单纯的意识不能自拔,虽然听起来是件可怕的事情,但也等于告诉我们作为一个艺术,游戏在为我们创造梦想的层面上已经非常成熟了。

最后还要说的是,由于编辑部近来硬件环境改善,"三角地"开通了自己的电子邮箱:3jd@sohu.com,希望大家能更多的利用网络为我们投稿。对于有条件的朋友来说,还请尽量提供自己的 OICQ 号。方便了我联系大家,也就等于方便大家来帮助《游戏批评》,请各位不要吝啬哟!

读者来信

被言堂

玩，抑或被玩

游戏是给我们玩的。

芸芸众生，一眼望去，似乎大家都在玩游戏。再一眼，其实很多的人，不过是在被游戏所玩。

玩游戏的人，是"玩者"，会玩游戏的人，是"玩家"；而被游戏所玩的人——说得好听点叫"游戏迷"，说得难听就是"游痴"，可怜虫。

何为"玩家"？想必大家都有各自的标准。可曾几何时，"玩家"在众人的心中，地位只是愈发地低了。它被扭曲了，被滥用了，甚至是被玷污。我实在不明白，那些个追求"格斗游戏X小时X分爆机"、"飞行某游戏某关最高分可得XXX万"、"RPG爆机时尚有物品几何"的家伙有什么可夸耀的。还有不少人把他们称为"玩家"，实在可气。有这么个玩法的吗？应该加一个字，叫"被玩家"。如果说研究一下连续技，通关法，小决窍仍是必要的，追求更完美的结局也可以理解为对游戏有着一腔热情的玩者作风的话，那么，上面所谓的"玩家"，就着实只是无聊了。一味地死钻，那不是玩游戏，而是被游戏玩。可怜可悲！

这样的人少吗？不少，根本就很多。

这里，想批评一下《电软》的"封神榜"。倒不是说办得不好，而是方向已经偏颇了。误导了不少玩友最终落入了"被游戏所玩"的状态。假如编辑想想当初办榜的初衷，再冷静地看看现在时常刊出的所谓"佳绩"。我说连他自己，也是要彷徨的。

玩，与被玩，正如黑与白。不敌对，也不会相融。玩游戏的人，不屑于被游戏所玩；而被游戏所玩的人，也自得其乐，有人喜欢"玩"自然有人钟情于"被玩"，有人从"玩"中获得乐趣，自然有人从"被玩"中得到欣喜。

如果有人要反驳我。那么，我说：对，其实无论"玩"与"被玩"，只要得到了乐趣，都从游戏中找到了点什么。那"玩"与"被玩"都一样，你不必和我争什么。只是我瞧不起你，打心底瞧不起你。因为你根本没有理解游戏的真谛。

这些都是真心话。

最后，说一些题外话。《电软》自从五年级我就开始买了（现在我高二）可以说感情不算浅。看着它一天天地成长，心中总是欣喜的。我希望它能很好地办下去，活下去。毕竟，它有我一份童年的情絮。可现在它似乎苍老了，变成了"鸡肋"一般。我很悲哀。

一本《游戏批评》，仿佛让人又看到了那曾经的《集中营》，那个锐意创新，勇于开拓，朝气勃勃的《集中营》。这样的感觉，久违了。

或许，我可以回到童年的那份情絮中，重拾那种对游戏宛如初恋般的感觉，回到梦开始的地方。

但愿。　　——广西南宁　乱

来信就登！

因原堂主风林公务繁忙，被言堂就由我陈洛来接手，希望大家继续发扬"知无不言、言无不尽"的光荣传统，给本栏以"信件上的"支持（笑）。对于电玩业界或身边事物有何感想的话，您来信，我就登！

——堂主：陈洛

定不会失望？

不得不承认一点，因为索尼，游戏机的概念在全世界范围内得到前所未有的推广，Play Station的成功使这一主机成为了许多初入游戏界的人们心中游戏机的代名词，这种成就，是索尼，恐怕也只有索尼（或微软）这类大头才能办到，于是又有人开始虎视眈眈，X－BOX便发布了。从PS2发售至今的情况来看，虽拥护群大，软件商也十分努力，但过于复杂繁锁的开放环境毕竟令人难堪，也因此会吓走不少软件商。又有微软较劲，我认定索尼这次是吃苦头了。

江苏　李全辉

还有多远

一、笑看风云

当初DC的刀魂使『NAMCO』的字样出现在多年对手世嘉的主机上；而现在『SEGA』的字样出现在任天堂、索尼的主机上也已经是平常事了……有人说世态发展就像梦一样，预料不得，我却不以为然。

前阵子有朋友问我，游戏业谁是老大。我答，钱是。这个回答是有点狡猾了，但我敢肯定是正确的，而且是非常的正确。虽然我们常把游戏、音乐、美术等看为一类，其实他们之间有着本质的区别，那就是：音乐、美术等创作大都是靠创作者的兴趣完成的，要表达的也都是创作者个性化的东西（虽然有些艺术作品也是完全从欣赏者的角度出发来制作的，

现在我时不时还玩玩 MD、SFC 的游戏，朋友们盯着那解像度并不高的画面，常笑我太落伍了，但我很庆幸自己是从那个年代走过来的，我用心去接触游戏。也许是时代的大势吧，面对我的一些无 3D、无 CG 游戏免谈的朋友，我很困惑，是现在的玩家太容易被表面的浮华所蒙蔽，还是他们根本就是为了追求这些而加入游戏群中的？看看这次的《DQ Ⅶ》被他们批得多惨？这不仅是语言上的障碍吧(就算是《DQ Ⅶ》中文版，他们还不是不屑？)他们不过是被一味强调着 3D、CG 大势的索尼拉下水的！个人认为，索尼更应是一个电器商，而不适合来做游戏机，他的发展道路更象是在推销电器(这从早期带 VCD 功能的 PS 和现在带着 DVD 功能的 PS Ⅱ，还有它那绝对新潮，绝对有品味却谢绝动作游戏的手柄略见一斑)踏进游戏业的脚步太浅却又急欲由成，足以暴露他是把商业效益放在首位，大肆地捞银子而不是象任、世那样把游戏性和玩家的心作为头等大事。游戏机不同于其它电器，人们对主机的信任感是建立在它的软件上的，就象人们因为喜爱《莎木》而买了 DC，喜爱《萨尔达传说》、《口袋妖怪》而准备买下 NGC、GBA，自家公司在自家主机上的大作拥有绝对的号召力，玩家信任它们，因为它们绝对在，且既不会移植给别的主机也不会因为软件商的跳槽而转移，这点，正是索尼与微软的痛处。但索尼与财大气粗的微软不同哦。

玩了那么久的游戏，我们需要更多的是理性而不是感性。面对现在的游戏界，什么“任天堂怀大阴谋静候，世嘉苦苦死撑，索尼坐怀不乱，微软就要降临”等等，我已爱理不理，锁定任氏与世氏，定不会失望。 ——厦门大学 林立

世嘉战略不容忽视的一步

辽宁大学 王刚

世嘉的软件做得好，这是肯定的，但卖得也好吗？这一点却不敢恭维。当年《VF2》的土星版以 170 万的销量而发光，但似乎就销量而言，也仅此一部是大作。《樱 2》(SS)本来却是百万大作，可大作是达到了，可距百万还差得远。全系列 250 万的销量，不及 FF 一作。当时《电软》曾刊登过采访世嘉宣传部人员时的话，说到《樱 2》的宣传是不能与 FF 相比的。这就让我想到了为什么不能加大投入搞宣传。宣传与作品质量是直接挂钩的，一部成功的作品与其宣传力度是不可分割的，宣传力度直接影响销量。杂志常说销量低的作品不等于说其质量低，可现在对世嘉来说铁是第一位，也就是说其销量必须上去，只有销量上去了，百万大作才能产生。宣传部是最后的决定者；这就好比一场足球赛，足球经过左导右导，最后必定由前锋决定比分。

世嘉的“造势”技术似乎总比对手弱一拍，个人认为很可能他把用于宣传的一部分资金都投入到了游戏设计中去了，这样导致知道这个作品的人会玩得更快乐，不知道的人则根本玩不到这个游戏。而对于世嘉来说，销量则可能减少。例，100 万用于一部游戏的投资，其中 60 万游戏制作，20 万宣传，20 万其它；如果改成 50 万制作，30 万宣传，20 万其它。销量应比 20 万的宣传产生的效应提高一倍，虽然质量会略有下降。这对于一个缺铁的厂商来说是急需的一招。



湖北天门 张 Z

游戏与文化的融合

GT 还有一点可贵之处就是它做到了赛车文化与游戏文化的融合。这一点，也是 RAC 游戏最难得的地方。在 GT2 中，不用言语的描述，你就可以体会到要成为第一，要成为世界冠军有多么的困难。首先要考取驾照，还要

接上页

掉问号，以笑相对了。

场面，那时候我们就可以扔再看到一些厂商勉强解释的个：钱闹的。如果以后我们……这些事情的原因只有一软件商誓死支持后的转变罗尼卡』的出尔反尔；某些裸的凸显出来。君不见『维今天，一些事情也就更加赤尤其在游戏业极其不景气的事也就不难解释和预料了，

这样来看，业界的很多游戏厂商亦是如此。

的产物。

成：游戏就是为赚钱而服务自己欣赏，所以也不妨说的。没有人作游戏是为了给作，是和批量生产紧紧挂钩是按照 PLAYER 的喜好来创太浓』)，而游戏不然，它完全这就难免被人说成『商业味

接上页

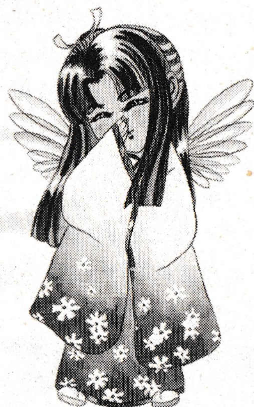
之前厂商们都要互相暗下接岂能不赚。其实在爆出新闻 PS2 不冲突的市场，这份钱因为这是与它的宝地——会毫不犹豫的的加入 GBA，时候，只要条件允许，它一定不会加入 NGC、XB，但任何怎样想的了，我只知也许它

我们先不去管它具体是已。

而仍是在为他自己打算而并非有钱不赚为了讲义气，看前者的话就是：史克威尔仿之处，如果通过后者再来多一样……这两件事却有相件的数量是为了怕钱赚的太像任天堂控制自己主机上软 SONY『够意思』的话，那就好把这也看成史克威尔对因为它『专一』，可是如果你

很多人欣赏史克威尔是

二、『GBA，我一直在等你』



湖北天门　彭颖

参加无数次的比赛，接下来费尽心机地买车改车，最后，说不定你的赛车的性能都大不如前。GT2也说明了人占三分车占七分的比赛真理，所以大家如果怎样努力地赢不了某场比赛的话，那就试试将赛车的性能提升一下吧……

当你麻木地开机关机时，当你对一大堆碟片茫然无措时，你是否知道，每一个游戏的存在都有它的意义，每一个游戏都有它不同的创意，多用心去玩游戏，你会发现游戏带给我们的并不是狂搓手柄，乱按按钮，真的还有许多更深的值得体会的东西，不信吗？相信吧。　——济南　刘洋

梦醒时分

梦就是梦，到了时候就一定会醒来，不管它再美好，再愉快……，难怪人们都说，富贵浮云，一枕黄粱。期间无知有多少复杂的感情难以言语。

春天，又下起了雨，冰冷的，像我哭泣的泪水。SNK，一个令多少中国电玩迷为之倾倒的一个梦——碎了。朋友，还记得那“战火纷飞”的年代么？我们，一起架着“合金弹头”，冒着“枪林弹雨”，解救人质，在“战火”中洗礼……朋友，你一定不会忘记那“刀光剑影”，一瞬分生死的那些时候，我们在刀剑相并所发出的虎啸龙吟中，一起用心探诗着“侍”者之“魂”的意义……朋友，那你也一定想起了狼的呼声，我们在“饿狼”的“传说”里，编写狼的故事。朋友，我们更永远不会忘记，“拳脚如风”的《格斗之王》。在那无数个不眠之夜里，是“他”给我的心，带来了那种悸动的沸腾感觉……

但，梦还是，醒了。SNK因为业绩问题而被收购。于是我们不得不承认这样的事实：从此再没有了《合金弹头》，再也没有了《侍魂》，再也没有了《风云默示录》，再也没有了……。就连《格斗之王》和《饿狼传说》，都要将版权让给别人……。也许在SAMMY旗下《饿狼传说》，将更华丽、更有创意，也许，韩国版的《格斗之王2001》将更有迫力，更有趣，甚至有一个值得飞跃……但，我和许多跟我一样的玩家，——我们，将再也找不到当年的那份心情了。因为它已随着《NEO·GEO FREAK》的那张“特瑞离去”而一起走远……

此时此刻，此情此景，我又能说些什么呢？难道对着和我一样的“街机仔”朋友们说：“算了，天注定，我们的梦已经完了，还是‘退隐江湖’吧。”……我默默无语。

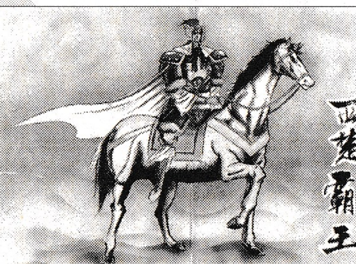
古人曰：长歌当哭，的确，我今天是流泪了，哭了，很伤心，很遗憾。SNK的离去，就好像我最好的朋友与我远去，我哀莫能助，所剩下的只有大哭了。

我渐渐明白了。在真实世界里，很少有公平的。SNK，一直为我们奋斗的伙伴竟然英年早逝，世嘉这种为电玩业发展而一直努力的公司而今，也到了摇摇欲坠的地步。而SONY这种卖CD机、音像产品的电器商，却小人得志，竟成了当今电玩界的中硫砥柱，将游戏作滥了。PS2再好又有什么用，买回家还不是当DVD用了。这是电玩的悲哀，更是所有真正玩家的悲哀……

慢慢地，我又糊涂，一些索派玩家，天天《FF》长《FF》短的，结果，只知道拿着书，检查攻略一般，一条不落地重复攻略，爆机一遍还不知满嘴“あいうえお”的主角说了些什么，竟然从嘴里吐出一句：“不愧是大作，是好玩。”我糊涂了，是我傻了，还是他……难怪SNK会这样！现在还有多少玩家？糊涂……

“来日纵是千千阙歌，飘于远方我路上……”远方响起的老歌，伴着风，飘进了我的窗子，幽扬、美丽、而感伤，此时竟如此迎合了我的心境……

天会晴的，雨会停的，朋友，一路走好……　——南宁　乱



广东化州　张晓东

接上页

堂够狡猾，但也看出面对应该说为要挟。也许是任天上。这是拒绝吗？显然不是，就得把FF11给我做到NGC明确：想出GBA的FF4'5'6

其实任天堂的态度也很

三、『没有FF11我不干』

做给任天堂看罢了。不过是史克威尔捞点小钱和WSC。现在对WSC的支持也定会毫不留情的撇开堂一点头，相信史克威尔一的，可是任何时候，只要任天没有GBA的我就出WSC不费力气还可以名利双收），（这就像是明星做广告一样，

掌机的钱不能放着不赚赢得多一些希望了。上作FF，只是希望能为自己出了这条消息：想在GBA天堂会驳它的面子，还是露触的，可是史克威尔明知任

接上页

——长春　李一卓

经不远了。SOFT』，我想会有的，而且已

GBA上的『SQUARE史克威尔会的。

退一步海阔天空，我想要FF了……都知道，而且GBA也不急着点呢？山内的倔脾气地球人让步才行，谁让步的希望大此桩美差要促成一定要有人

我选A了（你呢），因为松口了；C一切都没发生。FF11没NGC的份，任天堂也把FF11也给了NGC；B克威尔为了GBA上的FF而

结局无非三种：A史

四、『GBA上的FF』会有的

为了得到NGC上的FF了。被逼无奈的要用尽各种手段PS2，XB这样的对手，任天堂

西方电子游戏发展史

原著 Leonard Herman，
Jer Horwitz，Steve Kent
翻译:Hansir　修订:Silence

前　言

浩瀚的荧屏之海，曾经闪耀过多少个令人激动的光影。我们这一代，被称作Y世代的一代，在MTV以及各种声光娱乐中成长，为了一段煽情的画面，为了无意间交错而过的韵律，便将一切眼耳得到的信息，刻入到记忆深处去，在日后无尽缅怀。

电子游戏的发展经历了三十年，或许我们曾经有幸接触过她的童年期，让那些灰白的影子经常停留在午夜荧屏暂歇的回味中。一个世代又一个世代的游戏主机更替，我们如同面对海潮的渔童，无法观览到这神秘海洋的全貌，只知道在岸边捡起入目的贝壳，有些不愿错过的贪婪。

这是一段完完全全的电玩自白，基本概括了电子游戏从无到有，从上个世纪萌芽混沌直到现在繁荣的发展过程。因为我们所在的位置，和文化差异的关系，对于日本电子游戏的形式媒介都非常熟悉了，然而在电子游戏工业同样高度发展的西方，他们的所思所想我们却很少有机会接触到。由于这部发展史是西方人所写，难免会用他们西方人的眼光来看待游戏这个产业的发展历程，观点独特(相对东方而言)甚至有时会有些偏激。好在我们只是从中领略电子游戏发展的全貌，不必深究大洋彼岸的人们对于游戏的看法是否和我们相近。

按照文中的说法，把整个电子游戏发展史分成了八个时期。游戏(电玩)史前期(1889－1970)、电玩的发端(1971－1977)、黄金期(1978－1981)、动荡期(1982－1984)、电视游戏的复苏期(1985－1988)、市场渐进期(1989－1992)、32位机时代(1993－1997)、现代电玩期(1998－1999)、新时代电玩期(2000－2001)。

我们将从这一辑的《游戏批评》开始，以每辑一个时期的速度带领大家游历我们深爱的电子游戏发展历程。在原文的基础上，我们做了一些修改，但为了尊重原文作者，文中涉及的观念我们不加更动。因此，这部发展史也可以称作"西方人眼中的电子游戏发展简史"吧。

SECTION ONE　电玩史前纪(1889－1970)

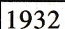
任何一种艺术形式以及工业模式，在它诞生之前总有着种种的社会因素和历史人文条件来推动它的产生。电子游戏作为一种高科技的娱乐产业，更有其深远的产生动因。让我们先关上五光十色的屏幕，来看一看远在电玩历史之前的洪荒传说吧。

1889

至今为止，电玩界中流传着许多种关于"电子游戏元年"的说法。但在这繁多的"各派学说"中，大体上有两种意见分庭抗礼：其一是1983年，二是1889年。二者年代相距久远，但各自有一套顺情顺理的根据。前者的1983年是以任天堂的8位主机发售为标志，代表着游戏行业真正产业化时代的来临。后者则是笔者主张的说法1889年，也就是任天堂前身诞生的那一年。从一件事物的产生发展来看，笔者认为其创造者的历史也应作为该发展历史的一个组成部分。

1889年7月4日，接近于摄像机原理诞生的时代，一个具有历史性的纪念日。任天堂就在这一天诞生，当时的老板是山内藤治郎先生。他是京都地区一位艺术造诣平平，但在当地口碑甚好的雕刻家，平时极为喜欢花札(日本传统的花牌，由四十八枚牌构成，分为12组，每组固有的图案代表一个月份，具体玩法请参照《樱大战》李红兰的花札迷你游戏)，因而在雕刻艺术无法帮助他生活的时候，就开设了一个专门生产花牌的作坊"任天堂呼卖"。而"任天堂"三字的由来取于"谋事在人，成事在天"的古训，从一开始就代表了东方人的哲学。也许当今的电玩界人士早已把这个名字遗忘，但大家一定要记住，或者再说得严重一点："没有山内藤治郎先生当初建立的小小纸牌作坊，也许就不会有现在的游戏产业"。公司初期经营和推广日本传统的花牌系列产品，曾一度受到好评。在1907年，随着花牌商品的热销，公司扩大业务，开始经营西方人喜爱的扑克牌和占星牌。在1951年更名为"任天堂纸牌娱乐公司"。

如今的电玩业巨子任天堂，就是从那个时期开始，借着花札这种日本传统的牌戏，而逐渐地走向了一个充满着科技含量和现代电子产业的发展道路。



1891

哲阿德·飞利蒲（Gerard Philips）先生在荷兰建立了一家电子公司，当时主要生产电灯所用的灯丝和一些白炽灯泡。后来，随着业务的扩大，逐渐生产一些其它的电子产品，其中包括小型电动玩具，手表，娱乐器材。这家公司就是如今叱咤风云的欧洲电器之王"飞利蒲"的前身。

1918

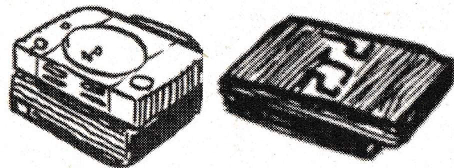
以小型厂房起步的松下幸之助先生，在日本建立了一家名为"麦枢达家庭娱乐器械生产厂"的企业，由规模及当时的条件所限，这家小型工厂当时的影响还很小，不过在以后的70年时间里，就是这样一个小厂先后成立了百余家下属企业，其中包括"松下电子"，成为与索尼并称的日本家电业巨子。只是谁也不会想到，这两家在家电产业世界大战里驰骋战场的骁勇老将，后来会把他们的金戈铁马带到游戏业次世代大战中。

1932

一个俄罗斯到美国的移民马力克·格林伯格（Maurice Greenberg）来到美国以后向一些皮鞋匠或手工作坊推荐他们家乡的优质皮革。几年以后，他建立了"康耐克皮革公司"，从此开始了他在美国的经商史。1950年前后，他的儿子莱昂纳德（Leonard）发明了"皮革切割机"，并在美国注册了专利权。公司正式在""康耐克皮革公司"旗下经营（老子兼并儿子）。1951年在美国更改公司名称为"COLECO"，开始销售皮革工艺方面的教材和一些技能指导。在以后的10年中，里昂德接替了父亲，发明了一个名为"塑料成型机"的东西，并渐渐把公司转型为一个多元化企业，主要经营塑料制品，还向电子行业渗透，其产品一度在美国取得良好的口碑。于是，又一个和游戏风马牛不相及的商界奇才，慢慢地把脚步靠拢向这块蛮荒之地。

1945

美国人哈洛德·马特森（Harold Matson）和艾略特·汉德尔（Elliot Handler）在1945年通过他们工厂中车库的启发，制定了一个全新概念的制图标准，并以他们的名字的第一个字联合起来命名，叫做："马德尔"制图。其理念是将无数细小的图片加上不同的空间与时间轴相交点所组成的动态或静止的全新图形。起初这种技术没有推广，只是用在他们所生产的家具和家庭装修中，后来渐渐向电子行业和美术界渗透，形成一种独特的风格，两个人也因此出名。这就是当今游戏制作技术中所运用到的多层贴图和CG技术的雏形。



1947

盛田召夫和井深大两人在东京设立了"东京远程通讯工程公司"。当时鉴于美国半导体技术的迅速发展，盛田决定他们的公司向高速通信产业的方向发展，第一台小型录音机就出自这两个人的公司。1952年，两人经营多年的公司，在支付25万美金的条件下，获得了在国外设立晶体管生产厂的许可证。而后，生产出了世界上第一台口袋型高能源晶体管收音机。因为他们的推广，半导体技术开始在日本盛行。当时这家成立不足五年，已经遇到过很多挫折的公司在日本获得的成功程度已经无法用语言来表达。两位老板仔细观察了欧洲和北美的市场，发现他们的产品虽然很受欢迎，但是他们公司的名字因其美国语的成分过于浓重而很令那些说拉丁文的用户讨厌。两人遂决定将公司名称用拉丁文书写。起初译为"SONUS"，1948年改为"SONY"这个当今世界无人不知的鼎鼎大名。SONY充满荣光的历史，想来大家应该不会陌生，如今世界上资产最富有的10大企业中，SONY就是其中之一。像这样的一个商业巨人，一旦跨入到游戏这个高科技的产业中来，所造成的影响何啻于一场撼动世界的地震山摇呢。

1951

拉尔夫·贝尔，一个机械师。他的公司开发和生产多元化的产品，其中还涉及到许多敏感行业，诸如：军事、航空、电子导航等尖端科学技术，也是他亲自指导了当时世界上最先进的电视图像生成技术的研究与开发。贝尔建议自己公司增加一些人机互动的小游戏到最新的电视机产品中，从而区别与其他公司的同类产品。但可惜的是，当时的电子业界并没有对此重视。若干年以后总结拉尔夫的建议，谁都会遗憾他们的公司亲手放过了一个前景无限的商机。

1954

韩国游戏业的萌芽期。

一个名叫大卫·罗森（David Rosen）的美国人发明并改良了大众性投币机，通过不同晶体管的组合与排列加上简单的模拟电路驱动，制作出了现在街机的原形——投币式娱乐器。后来，他很快将这些简单的游戏机板出口到日本，并开展了服务业务。在60年代，大卫决定拥有属于自己的游戏软件开发群体，所以他出资买下了东京一家小小的唱片公司和一个机械加工厂，世嘉的名字就出现在那个时候。原名Service Games，缩写为SEGA。其中的含义代表了大卫的制作理念和大卫所制作的游戏，因此他最终决定使用这一名字。有着高瞻远瞩的大卫，亲手为游戏业缔造了一个传奇，但日后的变化则是这位创始人所始料不及的。

1958 电子技术取得不断的新突破。在当年纽约国际电子研究学会的实验室中，物理学家威尔·汉伯顿（Willy Higinbotham）发明了一个全新的人机交互的电子游戏，这个游戏的大概玩法与现在电子表格的操作类似，把图像显示到一个模拟的示波器，主要是考察玩家的记忆力和反应力。这是一个里程碑式的转折，从那时开始真正有了电子游戏的概念，而这件简单的发明所具有的交互性也成为了电子游戏一个基本的特征。威尔·汉伯顿再接再厉，一年以后再次推出了这个游戏的改良版。与前者不同的是，加强版中把图像的显示搬到了一个15寸的黑白显示器上，并且改进了前面版本中不合理的地方，在当时造成了不小的轰动。理所当然，这项技术在后来也申请了国家专利。

1961 MIT的学生史蒂夫·罗塞尔（Steve Russell）发明了第一款真正意义上的电子游戏"太空战争（Spacewar，也可译为星球大战）"，这一款建立在Digital PDP－1（Programmed Data Processor－1）微机平台之上的电脑游戏，成为了电子游戏真正的开路者。

1962 诺兰·布西内尔（Nolan Bushnell）在犹他洲的的洲立大学读书，这位在世界游戏史上拥有极高地位的先驱者，正处在默默研究电子科技的学习生活当中。当时也有许多科学家，以及众多工程师、学者开始研究电子游戏的发展和其地位。这也是他第一次接触到罗塞尔"太空战争"的时候。

1965 诺兰·布西内尔找到他的第一份工作是在盐湖城的狂欢节上，当时他负责为一个建筑中的弓形走廊供电。他通过这份工作的启发，产生了许多关于游戏方面的思路和架构，有些理念直到今天也一直在被程序员们应用着。可是当时要将这些思考得出的成果运用到游戏技术上简直就是空幻的梦想，不但要面临高额的投入，置办价格昂贵的计算机设备，还要有人员的分配运做。但在这种思考学习的过程中，他确实积累了许多关于电子控制和人机交互学科方面的经验，使他在以后的道路中有充分的自信。他的梦想并没有落空，几年以后，一位对电子游戏科技做出卓越贡献的伟大科学家，开始向世界展现他的身影。



1966 前面曾提到过的拉尔夫·贝尔，他不仅对电子游戏有独特的见解，还在日后成为一位了不起的游戏制作人。他在1966年率先提出了将电子游戏与电视相连接的突破性想法（用他自己的话说就是"电视机第二用途"），在当时引起了极为强烈的轰动。他马上投入到游戏与电视机互动的研究当中，他的合作人也因看到了其中的商机对此极为支持，不但为其投入了大量资金，还想尽一切办法将他的事业推上顶峰。随着这种新生产业雏形的呼之欲出，拉尔夫·贝爱尔也得到了巨大的成功。

1967 拉尔夫·贝尔在这一年与他的开发小组成功地制作出了一款可以在电视屏幕上显示画面的人机互动的电子游戏，北美各大报纸先后报道了此成果的诞生，正面反映十分强烈，预示着新娱乐时代的到来已为期不远。初期的游戏只是很简单的射击加上一些动作成分，其中最有意义的要数1967年出品的《打猎》，其后又有许多作品相继问世，如《网球》等。最初的控制器并不是手柄，而是专用的玩具枪和其他一些道具，游戏的发售体制还没有形成，只以私人的名义向顾客租借或贩卖。

1968 拉尔夫·贝尔发明的游戏获得专利权，销售等环节进入正规化，同年又有许多家企业表示愿与拉尔夫·贝尔合作开发新的，更具可玩性的游戏节目。他们不但积极学习目前掌握的技术，还下大力气在游戏硬件的开发上，但在电子技术发展有限的历史条件下，都没有取得令人满意的成果，那种局面维持了一段时间。

1970 拉尔夫·贝尔脱离原来的合作者，独立成立公司。并由国家的有关部门颁发了电子游戏制作许可证，也正式宣布游戏制作的合法地位成立，电子游戏渐渐成为热门行业。

同年，另一位游戏界的奇才，布西内尔，在好友泰德·丹尼（Ted Dabney）的帮助下，通过自己的努力（他自己搬到车间里去住），建立了一个可行的方案，成功的用硬体电路板钩住一台电视机的输入端子，实现了单机便可进行游戏的操作。布西内尔将这种技术命名为：ARCADE－GAME，街机也由此产生。布西内尔亲自为游戏制作把关，并且注册专利，所有的经营者必须在租用场地以后得到布西内尔的认证，才可以合法的经营业务，逐渐发展成前人从未想到过的一种新形态产业。街机历史的起始年也由此划在了1970年的备忘录中。

待　续

魔杖七 游戏策划基础

本篇主题

User Interface Design 游戏的人机界面设计

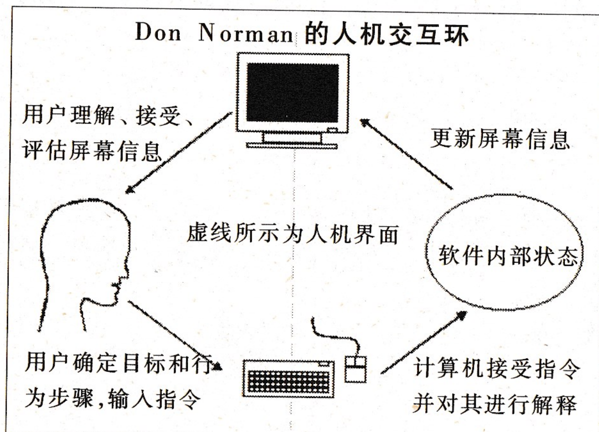


现在,我们将接续上期"人机界面的重要性"之后继续深入讲解有关"人机交互"理念层次上的内容。

文:叶展

第四章 人机交互示意图及讲解 The Interactive Cycle

用户和计算机软件之间交互的一个简单过程如图:



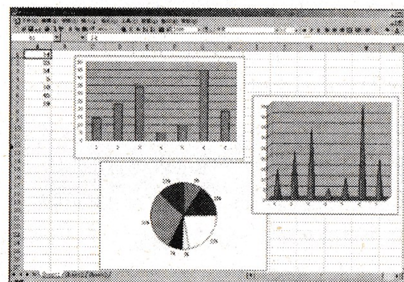
这个图一般被称为交互环(interactive cycle),是由Don Norman提出的很有名的人机交互/人机界面的普适模型。所有WIMP类型的界面都是基于这个模型的。一个基本的循环如下:

软件程序通过输出设备显示有关信息,信息所表达的是系统当前的状态,用户接受/理解/评估这些信息后,根据自己的需要,决定是否要改变系统的状态,如果是的话,则进一步确定总的目标(目的状态)和具体的实行步骤。然后通过输入设备输入指令,软件系统接受/解释/评估这些指令,然后改变自身的内部状态,然后通知输出设备更新显示信息。至此一个循环完成,用户看到了更新的信息,知道系统状态已经改变。如果需要,他可以再启动另一次循环。

人机交互,或者说人们每天使用计算机,就是通过无数次这样的循环往复。我们更可以看出,对这个交互环的成功运行起决定性作用的,一是在循环开始的阶段,输出信息必须能被用户准确无误地理解,因为这些信息这是用户决策的依据。如果用户对屏幕上的信息理解错误,他将做出不正确的决策,从而导致循环中以后的步骤完全错误;二是在用户正确理解了输出信息并有了明确目的之后,他必须选择正确的输入指令去达成目的。如果他不能选择正确的输入指令,同样也会导致循环中以后的步骤完全错误并引起误解。因此,人机界面设计的问题,归根结底就是两个问题:如何将系统信息明白无误地显示给用户,如何帮助用户去选择正确的输入指令。

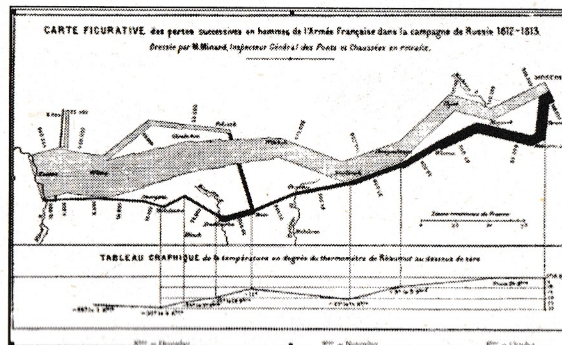
第二章 人机界面设计的两个主要任务 The Two Major Tasks

人机界面设计的第一个问题,即如何将系统信息明白无误地显示给用户,实际就是数据信息的可视化问题(data visualization)。这个问题用大白话说就是:如果我们手里有一堆复杂的数据,如何对它们进行组织分类、编排取舍、并利用图形和图表,使得用户能够很轻松地从视觉上接受这些信息,并理解这些信息。一个最简单的例子就是数据报表。正如孔已己说回字有八种写法一样,如何显示数据报表也有多种方法,比如用文字显示,或者用条状图饼状图等等。左面是使用微软的EXCEL做的基于同一组数据的三种图表。



使用EXCEL对同一组数据采用不同的图表显示。

一个更高级一点的例子如右图

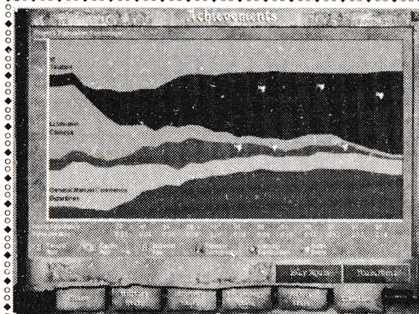


Charles Joseph Minard(1781-1870)所画的1812年拿破仑大军进攻俄国和撤退的示意图。

对 Charles 所绘示意图的解释

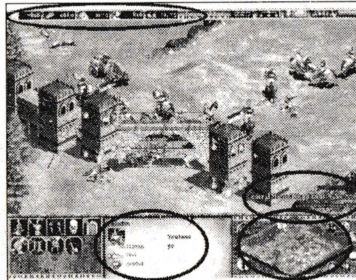
图中上半部分是根据实际地图绘制的路线图，上方的灰色粗线是法军进军路线，下方黑色细线是撤退路线。图的最左边是俄波边界，法军由此进入俄国境内，我们可以看到法军在进军途中两次分兵，主力向东进发。图的最右边是莫斯科，是法军所到达的最远的地方。然后黑线一路折回，和留守的部队汇合，并一路逃向边界。图表下半部分的折线代表温度，我们可以看到自法军从莫斯科回撤开始，温度就一直下降。最下面是时间轴，显示了法军到达地图上各点的日期，在莫斯科是 9 月份，10 月到 12 月一直撤退。灰黑两线的宽度代表法军人数。在俄波边界集结之时，拿破仑大军是 42 万人，灰线最粗，到了莫斯科就只剩下 10 万了，而最后退到边境的只有窄窄黑线的了。这么一个图表包含了地图、进军路线、军队人数、温度、日期等诸多信息以及它们之间的对应关系；而这些都被组织得井井有条让人一目了然，实在是令人叹为观止！设计者真是功力非凡啊！这个图已经成了数据信息可视化的经典之作，它向我们展示了如何把庞大复杂的信息合理安排组织成能够让人轻松理解的图表。

对于游戏来说，游戏越来越复杂，需要显示给玩家的，玩家需要掌握的数据也越来越多。比如 RTS 中各种金银石铁的资源状况、敌我位置和数量对比、还有全局性的统计数据。而 RPG 中各同伴的健康状况、武器装备、携带物品和现有级数。这些游戏内部的状态或者说数据都需要井井有条地显示给玩家，否则的话玩家是两眼一抹黑无法进行游戏的。

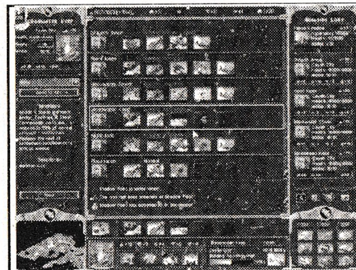


如何将游戏内部纷繁复杂的数据信息显示给玩家，是人机界面设计的首要任务之一。这是《帝国时代》中的一个图表，显示的是游戏中各种族的人口随时间改变的状况。

这个图表的设计远非尽善尽美，比如说游戏中有三个种族，但图表上有 6 个不同颜色的区域，究竟哪个区域对应哪个种族不是很清楚。又如这个图表用斧头代表在某个时间段发生了战争，但我们从图表上无法知道这场战争是和谁打的，战况如何。和前面拿破仑 1812 年战争的图表比起来，这个图表包含的信息有限并且不是那么清楚。完全有可能把更多的信息塞进这个图表中的。读者们可以试着重新设计一下，看看如何改进之。



《帝国时代 II》的主游戏屏幕。划圈的四个区域是用来显示游戏内部的数据信息的（也就是说是纯输出的区域，不接受输入）。我们可以看到既使用了纯数字，也用了地图和图表（如血槽），还有些辅助的图标（如金木等资源）。它们相互配合，共同任务就是使得玩家可以清楚地掌握游戏的状况。



《可汗》(Kohan)的界面，各种图像信息文字铺天盖地而来。这么多信息，如何组织安排确实是大问题。虽然这个界面总的来看色调统一，几个大的区域之间的关系也还明确，排版也一丝不苟。但如此庞大的信息量，玩家是否有足够的勇气去接受呢？

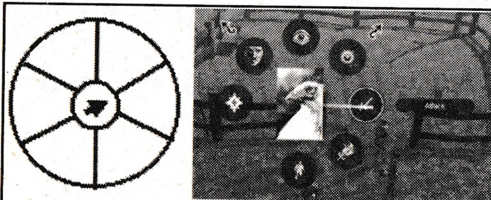
为了解决数据信息可视化问题，人机界面设计师手里主要有两个工具：由图书目录学发展出来的信息结构学(information architecture)和传统的平面设计排版技术。信息可视化的第一步当然是要信息结构化，然后再把信息摆放到屏幕上。因此信息结构学讲的是如何从复杂纷乱的信息中整理出层次结构，最后形成某种组织关系，还有命名规则等问题。而传统的平面设计排版技术中有很多关于如何在二维平面上安排信息的经验和技术，比如说格子系统(grid system)。以前软件界面设计根本就没有使用格子系统，其结果是按钮标签到处乱放，屏幕杂乱无章。近几年人机界面设计师们开始有意识地向平面设计师们学习，利用了格子系统的软件界面规整多了。

人机界面设计的第二个任务，就是如何帮助用户去选择正确的输入指令。包括如何设计这些指令，以及如何在屏幕上显示这些指令。我们前面说过硬界面和软界面之分。硬界面是通过手柄按键来接受输入指令，而软界面是通过 GUI 组件来接受输入指令的。比较重要的有以下几种：

菜单(menu)：

菜单是比较常见的接受输入指令的 GUI 组件。每个菜单项对应一项功能。菜单可以分为固定式菜单、下拉式菜单、弹出式菜单三种。它们各有利弊，需要针对具体情况选择使用。固定式菜单一目了然，但所占屏幕

面积大。弹出式菜单不占屏幕面积,但由于在屏幕上没有指示,玩家也许会不知道其存在。下拉式菜单综合两者优点,既有明确指示,又不占太大的屏幕面积。特别值得一提的是饼状菜单,如下图所示。

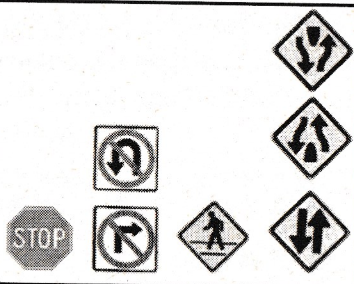


左边是饼状菜单示意图。饼状菜单也是弹出式菜单的一种。其中心的小圆是退出区,即在此区域内点击鼠标则关闭整个菜单。

6个饼状区域分别对应6个菜单选项。我们可以从数学上证明饼状菜单是所有种类的菜单中最优的。根据费茨定理(Fitts' Law)计算得出:使用饼状菜单鼠标需要的移动距离最短,定位精确要求最低,因此速度最快,效率最高。右边是《无冬之夜》的菜单,采用了饼状菜单的概念,是个很有新意的设计!(饼状菜单来源于10多年以前的一篇专业论文。CMU的老师说饼状菜单这么好但很少有人用,原因是设计师中没人去读论文,所以根本不知道有这么好的设计。大部分设计师认为科技论文太高深了,但实际上科技论文中有很多新奇的想法和思路可以借鉴。而到了2001年我们终于看到这一思想被游戏设计师们开始加以利用了。看来游戏设计师们真应该博览群书啊,特别是有关人机交互和人机界面的学术论文,一定会获益非浅的!)

图标(icon):

不要小看这小小的图标。设计师们所公认最难设计的就是图标。因为图标需要在极小的空间里表达极大的信息量。既是高度抽象的,但又必须让人一眼看上去就能明白它所要表达的意思。其设计难度可想而知!交通图标是公认设计得最成功的例子了(不成功行吗?要出车祸的喔!)。下面是美国伊利诺伊州的几个交通图标。



交通图标是图标设计的范例!这些图标是高度抽象的,但同时又是明白易懂的。人们无需任何文字说明就能马上理解这些图标的意思。

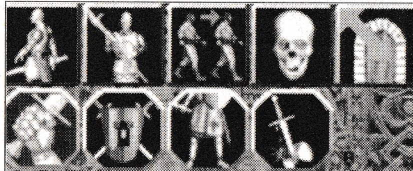
而世界上最有名的图标,估计要数smiley face了。这个简单的设计(圆圈加上两点一线),自60年代问世以来,迅速风靡了全世界。




左边是Smiley face的最初形态(下角有设计者签名),右边是其设计者Harvey Ball。

1963年他接受一个客户的请求,设计一个图标来提高那个公司的士气。Smiley face由此诞生。设计出来后,不仅得到那个公司员工的好评,而且不胫而走,迅速征服了全世界各国人民。它简单抽象的设计,超越了一切种族、肤色、文化、政治和宗教差异,表达着人类最美好的渴望——那就是欢乐的喜悦和乐观的精神。这个图标已经成了20世纪的经典之一。

用在人机界面方面上的图标有几种,比如有的图标是没有任何功能的,只是起到提示的作用,如《帝国时代》屏幕最上方的各种资源图标。也有的图标实际上是起到按钮(button)的作用,每个图标对应一项指令(功能),比如《帝国时代》的建筑图标等。



《帝国时代II》的图标。

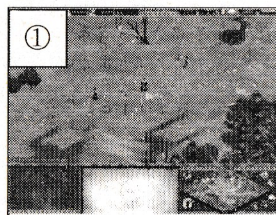
这些图标的严重问题是如果不借助于文字标签,玩家很难搞清楚它们表达什么内容。比如第一行的前两个图标,一个代表巡逻,另一个代表防卫。但这两个图像之间有本质的一目了然的区别吗?单拿出第一个图标,又有谁能知道它代表巡逻呢?这也是目前所有游戏中图标设计所共同存在的问题,图像的细节还太多,不够抽象;不能正确表达它所需要表达的内容,还必须借助文字标签。

热键(hot key):

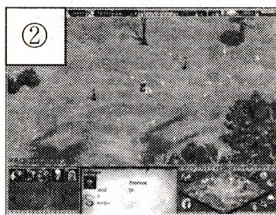
高手所用,速度最快(鼠标再怎么快也快不过键盘)。相信大家身边都有不少以能记住并熟练敲打UNIX/LINUX的复杂指令而顾盼自豪的高手或者变态(笔者是已经退化了,玩不转了)。热键的设计主要是针对游戏高手的,只有他们才会追求最快的速度,最快的反应,才会去花力气记住这些热键。

而所有这些菜单、图标、各种其他GUI组件、热键,最后都要被组合在一起,形成指令序列。所谓指令序列(action sequence),是指玩家要完成某个任务达成一定目的而需要遵循的一系列操作步骤。以《帝国时代》为例,玩家要造一个新建筑,他必须完成以下的指令序列。

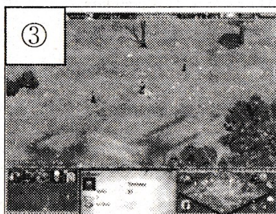
《帝国时代》的一个基本指令序列（直线所示为鼠标移动路线）。



① 假设我们有一个农民在屏幕中央，光标的初始位置也在屏幕中央，我们要造一个新的建筑。



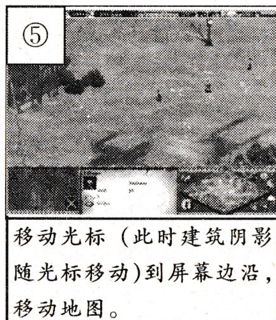
② 对农民单击鼠标键，屏幕左下方的建筑面板更新，显示一系列建筑图标。



③ 移动光标至建筑面板区。



④ 选择一个建筑图标，单击鼠标键。



⑤ 移动光标（此时建筑阴影随光标移动）到屏幕边沿，移动地图。



⑥ 地图移动到合适位置，光标离开屏幕边沿。



⑦ 在合适位置，单击鼠标键，开始建造。本指令序列到此结束。

我们可以看到：一个游戏的游戏性或者说操作性，就是由许许多多这样的基本指令序列构成的。指令序列是游戏性的基础，其重要性可谓大矣！因此人机界面设计的重中之重就是设计并优化这些指令序列。玩家在游戏的过程中要重复无数次这样的操作。虽然一个指令序列看起来很简单，好象优化不优化无所谓似的。但重复几千次，则一个指令序列中任何小的疏漏都会极大地影响游戏性。

我们同样从这个例子可以看到，PC 游戏，特别是频繁使用标准 GUI 组件的 RTS 等类型的游戏的指令序列，基本上就是（鼠标移动＋按键）n，即 n 次鼠标移动和按键的组合。

待 续

『游戏批评』编辑方针

批评的首要前提就是公正，
其次是宽阔而独特的视野。《游戏批评》愿用公正的态度，历史的眼光去评论游戏业和游戏软件，
它不会有地域种族文化的偏见，因为游戏是人类的天性，
是属于全世界的。

- 本书不刊登广告，与各游戏厂商保持适当的距离，不会无原则地“吹捧”某个游戏厂商和游戏软件。
- 一个游戏软件既是一件“商品”，又是一件“作品”，我们更应该站在“作品”的角度去评论它。
- 游戏批评不能仅以游戏推出的时间评判优劣，而应努力理解作者的创作意图和游戏所隐含的永久性的价值以及其在游戏发展史上的历史作用。
- 文章当中要避免恶意攻击和嘲讽，应从建设性的角度做出评论。
- 作者对于提出评论的游戏，就其自身价值应做到心中有数。
- 作者，编辑部对于所评论的游戏及读者负有直接责任。如与事实不符应对读者和相关单位做出道歉。

我们在工作中有些地方可能做的不够周到，
还请谅解。对于以上规定我们会努力做到最好。
为了游戏文化的健康发展，
《游戏批评》一定会加倍努力。

《游戏批评》编辑部

《游戏批评》第5、7、8、9、10、11辑 邮购内容简介

游戏批评　第5辑　定价:6.50元

特辑:所有问题都游戏扛

特辑:艺术化之于电子游戏

厂商介绍:SNK,辉煌结束的格斗之王

三栖人:EVA的世界

魔杖:游戏设计师讲座(一)

前景无限的电玩市场(上)、微软出招手下无情、游戏译名之我见、SONY的痛苦

游戏评论:VR网球、莎木、私立正义学园、超时空之轮、塞尔达传说、火焰之纹章、冒牌空战3、龙骑士传说

游戏批评　第7辑　定价:6.50元

特辑:毁誉参半的恋爱游戏

特辑:我是恐龙体怕谁,游戏业的乱战

厂商介绍:玩具帝国的游戏领域——万岱

游戏经典:爽快的洛克人

2000年游戏人气排行榜、电玩界20年回顾、老超任一十年、软件与保险、游戏=艺术?、游戏到底给了我们什么?

游戏评论:鬼武者、WE和FIFA、基连野望、北欧战神传、VR战士、D之食卓、深层冻结、百剑、FF7、GT2、百事超人

游戏批评　第8辑　定价:6.50元

特辑:惊悚游戏·恐怖效果与心理压迫

特辑:游戏制作者大会纪实

厂商介绍:TECMO你的柔情我永远不懂

连载:集中的营的日子(一)

游戏评论:风之克罗诺亚、樱大战3、梦幻之星网络版、维罗尼卡完全版、机战α本外传比较、异度装甲、铁甲飞龙、寂静岭、牧场物语、玛莉的工房

游戏批评　第9辑　定价:8.00元

特辑:掌机市场:任天堂帝国的后花园

特辑:震撼人心的武士游戏

厂商介绍:日本风格HUDSON

游戏经典:爽快的洛克人3

三栖人:中国历史与日本漫画(上)

附赠:2001年美国E3展光盘

经典游戏游戏批判:魂之利刃、异度装甲、前线任务、GT3、格兰蒂亚2、格兰蒂亚、最终幻想、三国志、WE4、莎木、山脊赛车、索尼克大冒险

游戏批评　第10辑　定价:6.50元

特辑:世嘉帝国·从混乱到重建

特辑:《樱大战》制作者探秘

厂商介绍:元气·从来都是这样酷

游戏经典:马里奥的世界

三栖人:中国历史与日本漫画(中)

连载:集中营的日子(二)

小说:赏金猎人莎拉(上)

游戏评论:决战2、恶魔城默示录、真·三国无双、索尼克大冒险、疯狂出租车2、BLEEM GT2、梦游美国、武藏传

游戏批评　第11辑　定价:6.50元

特辑:网络游戏·维谷中的思考

特辑:机战系列制作人访谈

厂商介绍:CAPCOM智慧勇气和创造力

游戏经典:马里奥的世界(2)

三栖人:中国历史与日本漫画(下)

连载:集中营的日子(30)

小说:赏金猎人莎拉(下)

邮购地址:北京6129信箱邮购部
邮编:100061　电话:64472177

《游戏批评》由《游戏批评》编辑部编辑,联系电话(010)64472187,次世代营销联盟发行,

GAME集中营 怀旧周刊 每周五午夜更新



感谢名单

佛爷

敖厂长

黄河

曹越

黄健

海星

骑士

王修泽

梦楠

次世代
丛书

永久保存版

2000

1—4辑

32BIT GAME